

4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

164 STRONY!

CODENAME: PANZERS

PHASE 1

EUROCOPS

PEŁNE
WERSJE
GIER



CD-ACTION

**MEGA
PLAKAT**
Gothic 3 i PES 6
KSIĄŻECZKA
solucja i poradnik
do Company of
Heroes

MEGARECENZJA

Gothic 3

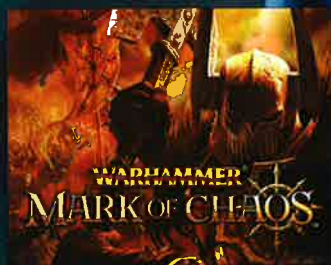
**DARK MESSIAH
SCARFACE
PRO EVOLUTION SOCCER 6
FM 2007**

BETATESTY

**NEVERWINTER NIGHTS 2
WOW: THE BURNING CRUSADE
SID MEIER'S RAILROADS!**

TEMAT NUMERU

BIOSHOCK



INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 12/2006 (132) GRUDZIEŃ CENA 14 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT



Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.



**NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA
GRA KOMPUTEROWA ROKU!**

WARHAMMER[®] MARK OF CHAOS[™]

WWW.CENEGA.PL

16+
www.pegi.info

PL
POLSKA WERSJA
HISTORIA I DIALOGI

99.90
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl


CENEGA



PO KTÓREJ STRONIE STANIESZ?



ZA MIESIĄC NOWE SZCZEGÓŁY!

JUŻ W LISTOPADZIE!

BLACK HOLE
ENTERTAINMENT

DIGIC
PICTURES

BANDAI
NAMCO
Games

DEEP SILVER

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Mark of Chaos, and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer: Mark of Chaos game and the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2006, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license by BANDAI NAMCO Games America Inc. All Rights Reserved. Published by BANDAI NAMCO Games America Inc. and Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.

Koniec pewnej epoki...

Nie wiem jak Wy, ale my czujemy się nieco zdezorientowani – jeszcze człowiek nie zdążył tak porządnie posegregować zdjęć z wakacji, a tu nagle, ni z tego, ni z owego, robi się numer dwunasty, a więc jakby nie patrzeć – grudniowy. A grudzień, wiadomo – święty Mikołaj, ho-ho-ho, Boże Narodzenie, zapach choinki i makowca, świąteczne życzenia... Naturalnie nie dajmy się zwariować datom – póki co mamy jeseień i tego się trzymajmy.

Co zatem w tym jesiennym CDA? Ano, dzieje się wiele. Miesiąc temu zrobiliśmy Wam apetyt, mówiąc o dwóch ważnych wydarzeniach, które nastąpią w tym numerze. Tradycyjnie już życie troszkę zweryfikowało nasze plany i jedno z tych wydarzeń przesuwamy na przyszły miesiąc, bo jak to mówią „lepiej później, ale dobrze”. Tym niemniej i tak jest sporo ważnych rzeczy, które mamy tu do omówienia.

Ta najważniejsza informacja, anonsowana w poprzednim numerze, to fakt, że **ten numer CDA jest wydaniem ostatnim...** Powiało groź? Antyfan wywalił radosny wrzask? Sorki, chłopaki, ale to jeszcze nie czas na triumf. Ten numer CDA jest – i owszem – ostatnim, który publikujemy w dwóch wersjach: czyli z CD i DVD. **Od tej pory CDA będzie wydawany tylko i wyłącznie w edycji DVD.** Po 10 latach wiernej służby kompaktów w CDA odchodzą na zasłużoną emeryturę...

Czemu się tak stało? Z wielu przyczyn. Także z tej, że z numeru na numer coraz więcej ludzi wybierało edycję DVD i po prostu wersja z CD stawała się nieopłacalna. Kiedyś musiało to nastąpić. Postanowiliśmy wybrać numer 12 po to, by posiadacze czytników CD mogli odpowiednio wcześniej zasugerować swym bliskim, jaki prezent pod choinkę najbardziej by ich urządził. :) A tak serio – czytniki DVD są już naprawdę tanie i po prostu nie ma już sensu mordować się z nośnikami, na którym nie mieszczą się już pojedyncze dema. Używane napędy DVD można nabyć za kwotę ok. 50 zł. Nie jest to chyba suma, która przerasta możliwości typowego gracza?

Mamy nadzieję, że ci, którzy dotąd kupowali wersję z CD, bez specjalnego bólu przesiądą się na wersję DVD. Nawet jeśli w tej chwili nie mają czytników, płyta DVD jeść nie woła – można ją odłożyć na półkę i wrócić po upgrade sprzętu... Nie skreślamy posiadaczy CD – ale też nie możemy sobie pozwolić na to, by dokładać do tej edycji. Decyzja nie była łatwa – niestety musieliśmy ją podjąć.

Co zatem z posiadaczami prenumeraty CDA z CD? Bez obaw, ludzie ci będą mogli albo się przesiąść na wersję z DVD, albo dostaną zwrot kasy za niewykorzystane numery, albo... ale o wszystkim zainteresowani dowiedzą się już z listów, które otrzymają.

I od razu informujemy, wyprzedając zapewne masę listów z tym pytaniem, że **nie planujemy zmiany nazwy pisma na DVD-Action.** „CD-Action” to marka, a nie opis zawartości magazynu. Więc nawet jeśli kiedyś DVD zostanie wyparte przez Blu-ray (albo jeszcze inny wynalazek) – będzie „toto” dołączane do pisma o nazwie CD-Action. I tyle. Tak samo jak Real Madryt czy Chelsea London nie zmieniają nazwy niezależnie od

tego, kto w nich gra i kto jest ich właścicielem. **Zmienia się to, co w środku – nazwa pozostaje,** bo jest już uświęconą tradycją...

Ale wróćmy do samego magazynu. Pisaliśmy wcześniej, że nie damy się zwariować – i dwunasty CDA jest numerem jesiennym, a nie grudniowo-świątecznym. Z drugiej jednak strony, dołożyliśmy tu tyle prezentów, że skojarzenia z brodatym grubasem i reniferami nasuwają się same. Popatrzcie: bo i **dodatkowych 16 stron, i kolejna książeczka** (tym razem z poradnikiem i solucją do Company of Heroes), i – po raz pierwszy w historii CDA! – **dwustronny megaplakat***. **A i gry w pełnej wersji jakby sporo powyżej przeciętnej** – i znakomity, całkiem jeszcze świeży RTS (Codename: Panzers – Faza Pierwsza), i bardzo dobry oraz niesztampowy FPS, który jest jeszcze młodszy, bo ma troszkę ponad rok (recenzja w 11/05) – ten niestety tylko w wersji DVD, bo na CD (nawet 4) się nie mieścił. (Sami widzicie...) A na deser też młoda gierka akcji – Eurocops. Do tego większość z nich po polsku. *Ho-ho-hooo... :*

Zawartość pisma też wywołuje banana na twarzy. Gothic 3 – megarecenzja. Już samo to wystarczy. (Choć jak się spojrzy na jego wymagania, banan jakby nieco wiednie...) A tu jeszcze Scarface i Pro Evolution Soccer 6, i FM2007, i obiecany Dark Messiah, i sporo innych smakowitości (w tym dwie bardzo dobre przygodówki zrecenzowane przez EGM-a). Byłoby jeszcze lepiej, gdyby nie to, że nie doczekaliśmy się obiecwanego na ten numer najnowszego Splinter Cella. :(Cóż, będzie za miesiąc. I nie tylko on... Zapowiada się jeszcze co najmniej jedna gra z najwyższej półki. Co najmniej.

Sama Fishera zatem na razie w CDA nie spotkacie, ale za to macie **beta-testy trzech wielkich hitów:** Neverwinter Nights 2, WoW: The Burning Crusade i Sid Meier's Railroads! W temacie numeru zaś intrygujący Bioshock. A tu jeszcze zapowiedzi, O Grach Inaczej i masa innych smakowitości...

Nie lubimy chwalić samych siebie – ale przyznacie, że udało się nam wypichcić naprawdę niezłe (przed)świąteczne ciasteczko. Zatem – smacznego! A raczej...

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Ważne!

Przy okazji przypominamy, że kolejny – XIII – numer CDA jest (jak zawsze) numerem specjalnym i jako taki nie jest wliczony w prenumeratę. Zatem jej posiadacze również będą zmuszeni pofatygować się do kiosków z 14,90 zł w rękach. Obiecujemy jednak, że nie będziecie tego ani chwili żałować. A samego numeru XIII szukajcie już 1 grudnia.

(*) owszem, kiedyś wydaliśmy zestaw plakatów, ale był sprzedawany oddzielnie, a to nie to samo.



www.cdaction.com.pl

numer 12/2006 (132)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smełtala

Stali współpracownicy: Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtyś, Daniel Śniegoh, Krzysztof Tomczak, Rafał Wieliczko

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor biura reklamy: Michał Mierzyński
Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jedrzejczak, tel. 022 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijuc
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Klecie

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



NEED
FOR
SPEED
CARBON

109



ZAPOWIEDZI

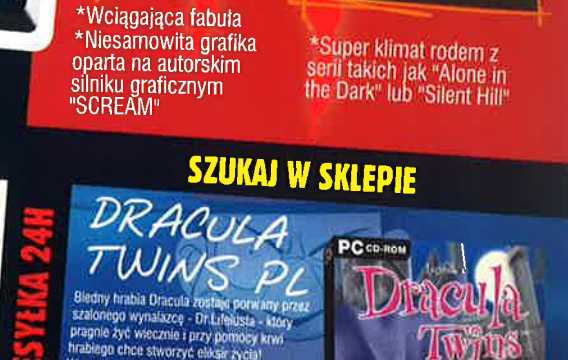


PROGRAMY



www.PLAY.pl - NOWY SKLEP już działa!

PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄŻKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE



ODPOWIEDZI



Zamówienia proszę składać:

1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Poleska 14paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06

OFERTA nr. 102 LISTOPAD 2006
Koszt przesyłki:
 Począł KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni
 robocze - 9,90zł
 Doręczenie w 24 godziny - 11,90zł (nie dotyczy
 Ceny zawierają podatek vat
 Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
 Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
 Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej
 z datą ważności do dnia 31.1.2006.



Spis treści

Gramy

Nie tylko gramy



Temat numeru: Wszystko o płytach.....	130
Newsy, ciekawostki, ploty.....	136
Konfigurator	144
360 stopni rozgrywki	146
Intel Developer Forum.....	149
Trendy: Gry będą mądrzejsze?	150
Wademekum: Niech cię usłyszysz	152
Polemika: Następcy DVD	154

TESTY SPRZĘTU

Telefon Nokia N91	138
Karta graficzna Sapphire X1950 XTX.....	139
Odtwarzacz MP3 Bellwood BMP.....	140
Odtwarzacz MP3 KORR KMP.....	140
Odtwarzacz MP3 Pentagram Vanquish	140
Gamepad Speed-Link Strike 2	141
Aparat cyfrowy Kodak EasyShare Z710.....	142
Mode Com LCD BOX	142



Zawartość Cover CD	008	WH40K DoW: Dark Crusade.....	086
Kalejdoskop	012	Scarface	088
Gamewalker	050	Secret Files: Tunguska	092
ZAPOWIEDZI		Super-Bikes Riding Challenge	096
HoM&M V: Hammers of Fate	018	Pathologic	098
Clive Barker's Jericho	020	Football Manager 2007	100
Shadowrun	022	Cezar IV.....	102
Rainbow Six Vegas	024	Defcon	104
Project Offset	028	Call of Juarez PL	106
Alpha Prime	032		

TEMAT NUMERU

Bioshock.....	036	KASZANKA	
		Ardennes Offensive.....	108

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Sid Meier's Railroads!.....	042	GRY WIECZNIE ŻYWE	
WoW: The Burning Crusade	044	Caesar III	110
Neverwinter Nights 2	046		

RECENZJE

Gothic 3	058	O GRACZ INACZEJ	
Dark Messiah	066	Freeware	112
Pro Evolution Soccer 6.....	070	Unplugged.....	114
GTR 2	074	Kącik Mobilnego Gracza	116
Sims 2: Zwierzaki	078	Odmienne stany grywalności.....	118
Broken Sword: TAOd	080	Historia gier: Eric Chahi.....	124
FIM Speedway GP 2	082	Tipsy	128
		INNE	
		Na Luzie	120
		Prenumerata	156
		Action Redaction	158

INDEKS GIER

Alpha Prime	032	Cezar IV	102	Gothic 3	058	Project Offset	028	Sims 2: Zwierzaki	078
Ardennes Offensive	108	Clive Barker's Jericho	020	GTR 2	074	Rainbow Six Vegas	024	Super-Bikes Riding	096
Bioshock	036	Dark Messiah	066	HoM&M V: Hammers of Fate	018	Scarface	088	WH40K DoW: Dark Crusade	086
Broken Sword: TAOd	080	Defcon	104	Neverwinter Nights 2	046	Secret Files: Tunguska	092	WoW: The Burning Crusade	044
Caesar III	110	FIM Speedway GP 2	082	Pathologic	098	Shadowrun	022		
Call of Juarez PL	106	Football Manager 2007	100	Pro Evolution Soccer 6	070	Sid Meier's Railroads!	042		



Graj na najwyższym poziomie

Komputer **Actina Nevada** oparty
na dwurdzeniowym procesorze
AMD Athlon™ X2 3800+ zapewni ci
najwyższą wydajność w grach 3D
najnowszej generacji.



*Zbuduj super wydajny
komputer na miarę
swoich potrzeb*



ACTINA®

www.actina.pl

Odwiedź dowolny salon sieci Solidna Firma Komputerowa **SFK** lub **Sferis**
i skonfiguruj komputer Actina Nevada w pełni odpowiadający twoim wymaganiom.
Po 5 dniach otrzymasz komputer wyprodukowany na twoje indywidualne zamówienie
zgodnie z normami ISO9001 i ISO14001, objęty 36- miesięczną gwarancją.

www.sfk.pl

www.sferis.pl

Polecamy wraz z najnowszą grą: **Gothic 3**

AMD, logo AMD Arrow, AMD Athlon oraz ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc.



Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

BONUSY

Action Mag **CD DVD**
 Bonus 1 **CD DVD**
 Bonus 2 **CD DVD**
 Bonus DVD/3 **CD DVD**
 Esensja **CD DVD**
 FAQ **CD DVD**
 Fotosmugler **CD DVD**
 FPP MegaZin **CD DVD**
 Oldsqr Zin **CD DVD**
 Strefa WWW **CD DVD**
 Tawerna RPG **CD DVD**
 Trendy: procesor Alseek Intia **CD DVD**

DEMA

Battlefield 2142 **DVD**
 Combat Wings: Bitwa... **CD DVD**
 Broken Sword: TAO **DVD**
 Football Manager 2007 **DVD**
 GTR 2 **DVD**
 Naked War **CD DVD**
 Secret Files: Tunguska **DVD**

PATCHE **DVD**

Battlefield 2142 v1.01
 Call of Duty 2 v1.3
 Company of Heroes v1.2.0
 Dawn of War v1.51
 FEAR v1.07
 LEGO Star Wars 2 v1.0.1 PL

TRAILERY

Armed Assault **CD DVD**
 Call of Duty 3 **CD DVD**
 Dawn of Magic **DVD**
 Hellgate: London **DVD**
 Indiana Jones **DVD**
 Red Ocean **DVD**
 Shadows of... **DVD**
 Switchfire **CD DVD**

VADEMECUM

CD DVD
 Audacity 1.2.4b
 Feed For All
 Total Commander 6.55

PEŁNA
WERSJA

B.O'S

Bet on Soldier

PL



Fragmety recenzji

Tarcza ochronna L'Ecu. 3500\$. Dwa granaty Wulkan W9. 1600\$. Karabin maszynowy Orzeł R-24. 1800\$. Wsparcie najemnika. 2000\$. Satisfakcja z wygrania pojedynku z Mistrzem BoS? Bezcenne!

Główną rolę w Bet on Soldier gra Nolan Daneworth, facet, któremu w jednej chwili zaważyło się całe życie. (...) Farma Nolana została zaatakowana. (...) Nolan przestał odczuwać cokolwiek. Z wyjątkiem pragnienia zemsty...

(...) Rozpoznanie zabójców nie było trudne. (...) Byli to bracia Borienkowie, tzw. Mistrzowie, specjaliści wyszkoleni wojownicy, których bojowe akcje transmituje telewizja w programie Bet

on Soldier. Treścią tego programu są pojedynki rozgrywane na froncie między Mistrzami reprezentującymi WRF i UAN. W świecie przedstawionym w grze pojedynki te przybrały formę zawodowego sportu. Są rozgrywane w ligach, mają swoich bohaterów i liderów. Nolan decyduje się wziąć udział w BoS, a celem gracza jest przeprowadzenie go przez wszystkie ligi tego programu – a na końcu zemsta na zabójcach żony. Całość trybu single podzielona jest na dwadzieścia misji bojowych. W ich trakcie będzie trzeba realizować zadania stawiane przez dowództwo WRF, a przy okazji wyeliminować wszystkich Mistrzów BoS.

(...) Sposób, w jaki Bet on Soldier oddziałuje na zmysły, bardzo przypadł mi do gustu (...). Nie dość, że wygląda nieco inaczej niż większość dostępnych na rynku FPS-ów, to jeszcze ma własną filozofię rozgrywki. To po prostu trzeba zaakceptować, by móc czerpać z tej gry pełną radość. Może ma to coś wspólnego z tym, że twórcy tego tytułu są Francuzami – kilka lat

temu mówiło się o 'French touch', stylistycznej odrębności gier powstających nad Loarą. Taki „francuski smaczek”, choć słabiej niż np. w Evil Twin czy Beyond Good & Evil, w BoS czuć na pewno.

(...) Oprawa graficzna Bet on Soldier ma więc swój styl i naprawdę może się podobać. (...) Alpotrafi zachwycić realistycznym zachowaniem, ale i zdenerwować. (...) Największą atrakcją jednak zachowałem na koniecie. Absolutnym 'star of the show' jest w BoS ścieżka dźwiękowa, przede wszystkim zaś efekty towarzyszące akcjom wykonywanym przez głównego bohatera. (...) Dlatego polecam grać w BoS w słuchawkach, efekt jest w tej konfiguracji najbardziej przekonujący. (...)

BoS ma trochę wad, ale i sporo zalet – poza wymienionymi, także możliwość kierowania mechami (tu egzozskeletonami) i kilka ciekawych, nowatorskich pomysłów. Ogólny bilans wypada zdecydowanie na korzyść – to bardzo dobra, ciekawa i co ważne – pod wieloma względami oryginalna produkcja.

DVD

GATUNEK: FPS
 WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB
 RECENZJA W CDA: 11/2005
 AUTOR: HUT SĘDZIMIR
 OCENA: 8+
 ŚREDNIA OCEN W NECIE: 59%



Battlefield 2142

Trzecie podejście Electronic Arts do tematu zespołowego shootera online. Po walkach w realiach II wojny światowej (BF 1942) i współczesności (BF 2) nadszedł czas na przyszłość. Zasady pozostały bez zmian, zmieniły się tylko realia. W demku mamy mapę Sidi Power Plant. Pozwala ona na grę w 48 osób w trybach Titan i Conquest.

DVD

WIN XP, PROCESOR 1,7 GHZ, 512 MB RAM,
GRAFIKA 128 MB, 950 MB NA HDD



Combat Wings: Bitwa o Anglię

Dodatek do Combat Wings kolejny raz udowadnia, że mało kto zna się na podniebnych strzelankach jak City Interactive. Zabawa na miarę tej, którą kilkanaście lat temu dostarczało nam Battle of Britain: Their Finest Hours. Recenzja za miesiąc, a póki co możecie nacieszyć się demkiem.

DVD CD

WIN 98/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ,
256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB,
70 MB NA HDD

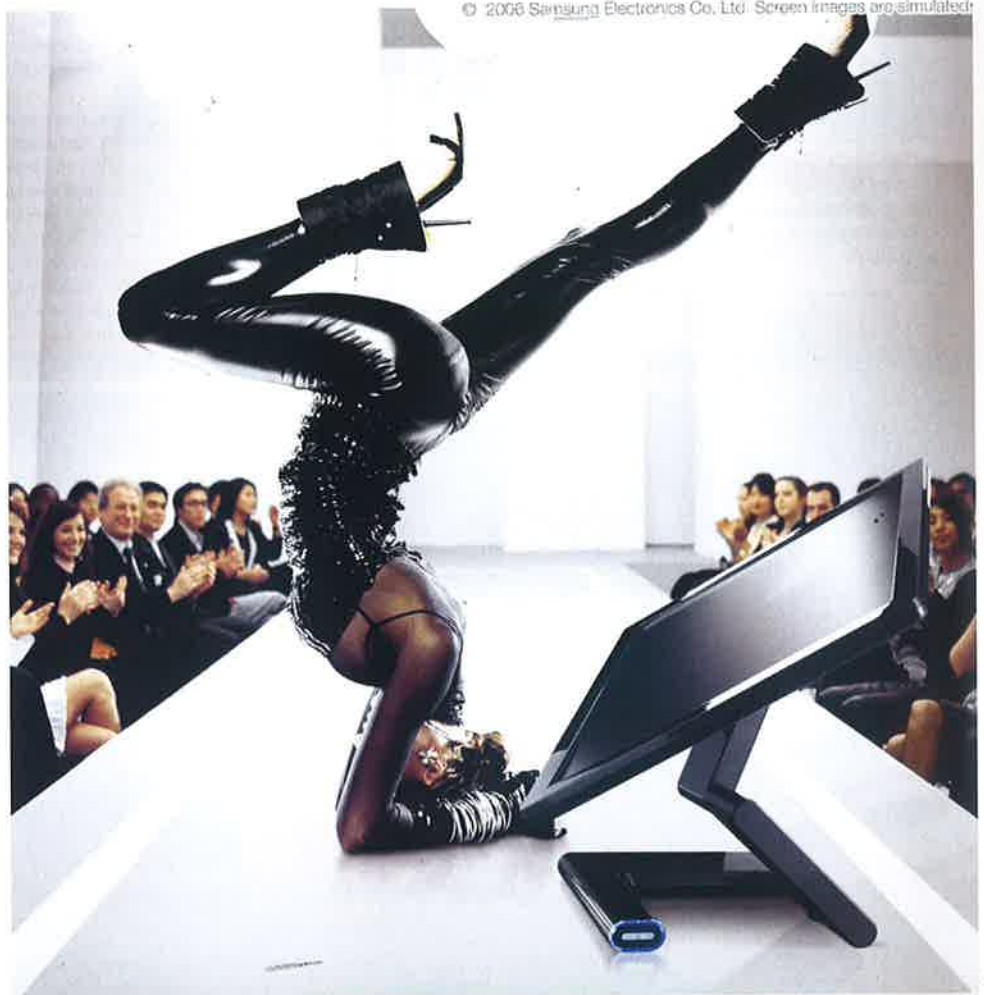


Broken Sword: The Angel of Death

George Stobbarc powraca. I po raz kolejny wplątuje się w niezłe tarapaty, których przyczyną jest... oczywiście piękna blondynka. Fani oldschoolowych przygodówek powinni być zadowoleni, inni niekoniecznie. Recenzja w numerze.

DVD

WIN 95/98/ME/NT/2K/XP,
PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM,
GRAFIKA 128 MB, 400 MB NA HDD



© 2006 Samsung Electronics Co., Ltd. Screen images are simulated.



SyncMaster 971P

wyobraź sobie zmysłowość kształtu i ruchu

Wyobraź sobie połączenie nowoczesności z elegancją oraz piękną obrazu z nieskrępowaną wolnością ruchu. Wyobraź sobie perfekcyjną harmonię i zaskakującą zręczność sylwetki o idealnej pod każdym kątem prezencji. Wyobraź sobie dzieło sztuki. Z monitorem Samsung SyncMaster 971P nie trudno to sobie wyobrazić. Więcej na www.samsung.pl

SAMSUNG

Redakcja informuje, że

DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005, ARCA. Vir z bazą danych z dn. 19.10.2006. Wszystkie demo, programy itd. zostały prze-
testowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo

CODENAME: PANZERS FAZA PIERWSZA

Fragmety recenzji

Codename: Panzers to w pełni trójwymiarowa gra taktyczna rozgrywana w czasie rzeczywistym. (...) Jest – dla mnie – spełnieniem marzeń o grze wojennej, pozycją, przy której zamierzam spędzić wakacje i powracać do niej za lat 10, w 240 numerze CD-Action. (...) Oferując 30 misji przeznaczonych dla pojedynczego gracza (ale możliwe do rozegrania także w trybie współpracy dwóch graczy) oraz kilkanaście map dla trzech trybów multiplayer do 8 osób naraz.

Wszystkie razem dają pełny przekrój przez wydarzenia drugiej wojny światowej, pozwalając walczyć w Polsce, Francji, na Krecie, dokonać inwazji na Związek Radziecki, przeżyć Stalingrad, Moskwę, oblężenie Budapesztu, wreszcie D-Day, Normandię, Market-Garden, Ardeny, Berlin... (...) 30 misji obecnych w grze pogrupowanych zostało w trzy kampanie – niemiecką, radziecką, aliancką. Poszczególne misje to losy trzech dowódców oddziałów pancernych. (...)

Rozgrywa się w skali taktycznej, co oznacza, że pod komendą graczy trafia nie więcej niż 40 jednostek, a walki



SERIAL DO GRY ZF98T-BXZLA-AX84Y-RG9C9

UWAGA: serial przeznaczony jest dla tych, którzy chcą grać w trybie single. Jeśli planujesz granie przez Sieć – przy instalowaniu gry wpisz jeden z seriali, które znajdziesz w pliku nagrany na Cover CD/DVD. Radzimy nie brać tych pierwszych z brzegu... :)



Football Manager 2007

Czy trzeba cokolwiek pisać??? Recenzja w numerze, chociaż nie wierzę, że choćby jeden kibic przepuści taką okazję i nie zagra w FM 2007. W demie mamy do dyspozycji opcję Quick Start oraz ligę angielską.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 150 MB NA HDD



PEŁNA
WERSJA

toczą się na terenie nie większym niż miasteczko. To także bardzo film wojenny niż sama wojna. W grze występuje ponad 100 jednostek, z czego ponad 50 rodzajów piechoty.

(...) Jest jednocześnie prosta w obsłudze (naprawdę intuicyjny interfejs i najwspanialszy wynalazek w grach czasu rzeczywistego – aktywna pauza, sprawiają, że nawet nieradzący sobie z klasycznymi RTS-ami są w stanie działać skutecznie), a zarazem kompleksowa. To RTS, w którym nie sprawdza się zupełnie klasyczna strategia gromadzenia. (...) Najważniejsza w Codename: Panzers jest taktyka.

(...) Rozmach, a zarazem dbałość o szczegóły przejawiają się jednak najpełniej

dopiero w trakcie walk – dynamiczne oświetlenie przy eksplozjach i znakomite efekty cząsteczkowe tworzące pióropusze dymu. Znakomicie prezentują się także zmienne warunki pogodowe (niestety wygląda na to, że nie mają faktycznego wpływu na losy bitwy). Prawdziwym bohaterem jest jednak zintegrowany system wiarygodnej fizyki. (...) Audio w grze idzie w parze z jej oprawą graficzną.

DVD CD

GATUNEK: TAKTYCZNA/RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR 750 MHZ, 256 MB RAM,
GRAFIKA 32 MB
RECENZJA W CDA: 09/2004
AUTOR RECENZJI: GEM
OCENA: 9+ I ZNAK JAKOŚCI
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 82%

Naked War

W wielkim uproszczeniu – ta gra ma coś z Wormsów. Nawet całkiem sporo. Zresztą zobaczcie sami.

DVD CD

WIN 98/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ,
256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB,
45 MB NA HDD



Reklamacje płyt CD/DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać CD/DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysłałeś płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutów!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

Eurocops



Eurocops to dynamiczna gra akcji, działa na udoskonalonym engine'ie Serious (tak, z Serious Sama!). Miejscem akcji jest – tytuł zobowiązuje – Europa, a celem skopanie tyłków terrorystom.

Gracz dowodzi drużynami złożonymi z kilku osób. Możliwe jest wydawanie im prostych poleceń. Ale naturalnie nie liczy się na coś w rodzaju Rainbow Sixa – to po prostu strzelanka, z leciutkimi elementami taktyki, raczej w klimatach Desert Storm. Rozgrywka w trybie single i multi. Eurocops jest budżetówką i tego nie ukrywa – mimo to granie w nią nie może być traktowane jako kara. :)

Uwaga: w profilu jest wprawdzie wybór wersji PL, ale to tylko zmyłka, takowej nie ma. Po jej uruchomieniu macie grę po... włosku. Mamma mia... :/



DVD > CD

GATUNEK: AKCJA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR 2 GHZ, 128 MB RAM,
GRAFIKA 32 MB
RECENZJA W CDA: ---
ŚREDNIA OCEN W NECIE: BRAK
DANYCH

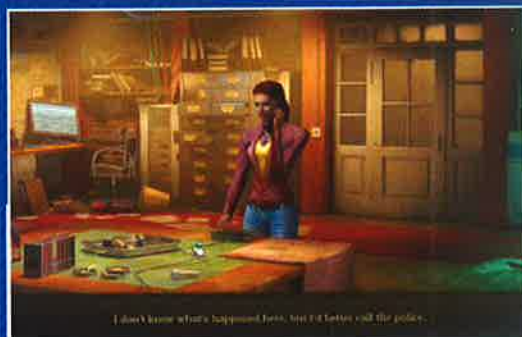
**PEŁNA
WERSJA**

GTR 2

Nie mogłoby być numeru CDA bez demka ścigarki. GTR 2 jest oficjalnym symulatorem wyścigów FIA GT. W demku dostępne są dwa tryby: Time Trials i Race Weekend. Prawdę mówiąc, widywaliśmy już lepsze wyścigi. Recenzja w numerze.

DVD

WIN XP, PROCESOR 1.8 GHZ, 512 MB RAM,
GRAFIKA 64 MB, 400 MB NA HDD



Secret Files: Tunguska

Kolejna przygodówka, która wprawiła EGM-a w euforię. Czy zastrzeżenie? Sami zobaczcie. Recenzja w numerze.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 500 MHZ, 128 MB RAM,
GRAFIKA 16 MB, 2 GB NA HDD

you can
Canon

Podziel się swoją pasją! Drukarka PIXMA iP4300 dzięki zastosowaniu technologii precyzyjnego druku FINE uczyni Twój świat jeszcze bardziej fascynującym. Przyjazny dla kieszeni system SingleInk pozwoli stworzyć gotowy album ze zdjęciami, wydruki na płytach DVD/CDR, a nawet wydruki dwustronne. PictBridge umożliwi wykonanie odbitek z aparatu fotograficznego bez komputera. Nigdy nie było to aż tak łatwe. Dalszych inspiracji szukaj na www.canon.pl

PIXMA iP4300

Mój styl.
Moja PIXMA.



CROSSFIRE
DANCE!
DRAGON AGE
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X
NEVERWINTER NIGHTS 2

POSTAL 3
SAVAGE 2: A TORTURED SOUL
SETTLERS VI
WAR FRONT: TURNING POINT
WORLD OF WARCRAFT

12/2006

Savage 2 w 2007

I znów zachwianiu uległa nasza wiara w twórców gier komputerowych. W tym szczególnym przypadku chodzi o S2 Games i złożoną przez studio obietnicę, że Savage 2: A Tortured Soul – interesująca „first-person strategia w czasie rzeczywistym”, ukaże się jeszcze w tym roku, podczas gdy w rzeczywistości poznamy ją dopiero w marcu 2007... Zyskany czas S2 Games zamierza naturalnie wykorzystać na ostateczne szlify produktu.

www.s2games.com



SHORTY



Dance!

Wygląda na to, że twórcy gier zamierzają odebrać graczom i tę ostatnią resztkę faktycznej aktywności i spotkań towarzyskich, jaką dla wielu były sobotnie „balety”. Aczkolwiek – dla przykładu – planuje premierę Dance! – darmowej (!) gry online, pozwalającej na taneczne czy może raczej klubowe interakcje całym tysiącom graczy. Dance! pozwolić ma przy tym na stworzenie własnego tancerza i jego specyficznego stylu, ale także konkurrowania z innymi ‘clubberami’ w ramach tanecznych pojedynków i turniejów. Mówiąc szczerze, osobiście niezbyt pociąga mnie taka aktywność bez aktywności, jednak uwzględniając popularność telewizyjnego „Tańca z Gwiazdami” zdaje się, że jakąś tam szansę na sukces Dance! ma...

www.dancegame.com

NWN2 – polonizacja wszech czasów

CD Projekt ujawnił nowe szczegóły dotyczące lokalizacji drugiej części Neverwinter Nights (beta-test w numerze). Wynika

Postal 3 w 2008

Dla tych wszystkich trzech spośród nas, którzy w całkowitym oderwaniu od faktów wciąż upierają się, że Postal 2 nie był prymitywnym skokiem na kasę, mamy złe wieści. Jak twierdzą jego twórcy – Running With Scissors – na część trzecią gry przyjdzie światu czekać jeszcze przynajmniej 2 lata – jej premiera odbyć się ma pod koniec 2008. Mamy nadzieję, że czas ten zamierzają wykorzystać rzeczywście biegając z nożycami.

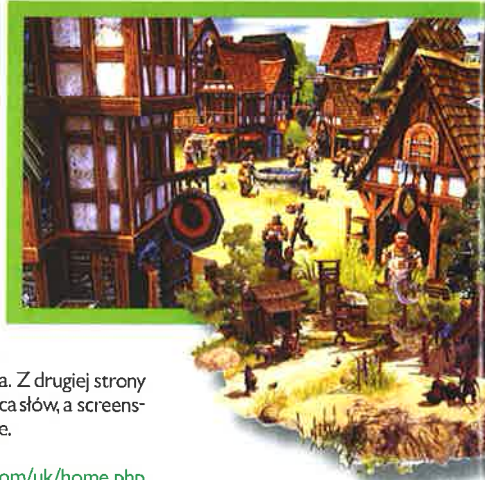
www.gopostal.com



Settlers VI

Nie mieliśmy wątpliwości, że wcześniej czy później dane nam będzie poznać szóstą część serii Settlers. Nie spodziewaliśmy się jednak, że jej twórcy, Blue Byte, ujawnią jej istnienie tak szybko po premierze Settlers II: 10th Anniversary Edition – remake'u „dwójki”, którego recenzję zamieściliśmy w poprzednim numerze CDA. Przysnam także, że po cichu liczyliśmy na coś więcej niż „będzie Settlers VI”, a do tego sprowadza się informacja prasowa. Z drugiej strony jednak, jeden obraz wart jest tysiąca słów, a screenshotty są bardzo, bardzo obiecujące.

www.settlers.com/uk/home.php



Co nowego w WoW?

Jesień w najpopularniejszym Massively Multiplayer Online Role-Playing Game naszego świata rozpoczęła się naprawdę mocnym uderzeniem – rozpoczęciem zamkniętych beta-testów The Burning Crusade, pierwszego pudełkowego rozszerzenia World of Warcraft. Uprzedzając pytania – tak, bierzemy w nich udział; tak, możecie przeczytać o naszych wrażeniach na s. 44-45. Chwilę przed ich rozpoczęciem Blizzard poinformował także, że obliczana na ponad 7 milionów populacja świata uszczuplona została o... uwaga, 76 tys. głów. W tym jednak przypadku należy się tylko cieszyć, gdyż straconymi byli uznani za winnych oszustów przy wykorzystaniu zewnętrznych programów. Jednocześnie

z World of Warcraft usuniętych zostało 11 milionów sztuk złota. Niestety, sam Blizzard przyznaje, że ich sukces może być jedynie chwilowy, gdyż, jak informują źródła, większość oszustów to dzieci chińskie, skurszone obietnicą lekkiej pracy przy komputerze i następnie zmuszane do 12-godzinnych szych na gromadzeniu wirtualnych bogactw, które z kolei są sprzedawane za prawdziwe, niemałe pieniądze...



jektu, a także album z grafiką i osobna ścieżka dźwiękowa z gry. Fanów ucieszyć powinna także podkładka pod mysz z mapą Outlandów, unikatowy pet – Netherwhelp, oraz – uwaga – dwie talie kolekcjonerskiej gry karcianej World of Warcraft Trading Card Game. Niestety z tego, co nam wiadomo, liczba egzemplarzy The Burning Crusade CE w Polsce będzie znikoma.

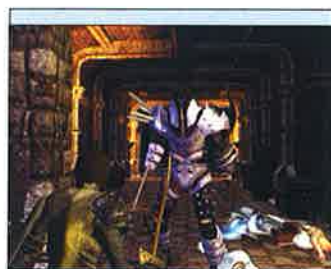
www.wow-europe.com

Wreszcie, by zakończyć nieco lżejszą nutą – Blizzard ujawnił wygląd pudełka i zawartość edycji kolekcjonerskiej The Burning Crusade. W niej, prócz gry na CD oraz DVD, znajdzie się płyta DVD z materiałem prezentującym kulisy pro-

MSFSX w Polsce

Jak informuje CD Projekt, jeszcze w listopadzie w sprzedaży znajdzie się MSFSX, czyli Microsoft Flight Simulator X. Ten wydany zostanie w wersji deluxe po polsku i w cenie, której bardzo wysoce ki pułap – 319,90 zł – sprawi, że najpewniej będzie to produkt tylko dla orłów...

www.microsoft.com



z nich jasno, że NWN2 będzie większym wyzwaniem lokalizacyjnym niż którakolwiek z wcześniejszych gier! Do przetłumaczenia jest ponad 8 milionów znaków, co daje ponad 4500 stron maszynopisu, a to więcej niż w obydwu częściach Baldur's Gate'a, wraz z dodatkami! Nic dziwnego zatem, że

Captain Blood wiosną 2007

Akella potwierdziła oficjalnie opóźnienie wyjścia w morze Captaina Blooda – ich ekranizacji powieści Rafaela Sabatiego, która, jak się okazuje, nie będzie gotowa na to aż do wiosny 2007. Akella nie podała przy tym powodów opóźnienia, jednak jak zawsze, śmiało obstawiać można chęć wprowadzenia finalnych szlifów i być może także skuwający porty łód.



www.akella.com/en/games/captainblood/



Dragon Age żyje!

Wiele, wiele miesięcy zdążyło upłynąć od chwili, gdy BioWare – twórcy Baldur's Gate, Neverwinter Nights i Knights of the Old Republic – wspomnieli ostatni raz o Dragon Age – ich kolejnym autorskim projekcie na PC. W istocie było to tak dawno, że u wielu miłośników role-playing buzujący płomień pewności, że dane im będzie go poznać, zdążył się zmienić w za ledwie słabutką iskierkę nadziei. Na szczęście jednak dla nich BioWare, koncentrując się ostatnio na konsolowej Mass Effect, nie zapomniało o swych najwierniejszych fanach i osadzona w świecie dark-fantasy Dragon Age wciąż pozostaje – choć screenshoty sprzed lat zdają się temu przeczyć – w aktywnej produkcji. Przypominamy też, że już w lutym odbyć się ma premiera wersji PC ostatniego dzieła kanadyjskich twórców – Jade Empire: Special Edition. Również w 2007 dane nam ma być poznanie pierwszych szczegółów dotyczących kolejnych gier BioWare.

www.bioware.com

Następny Xbox w produkcji

Nie zdążyliśmy się jeszcze nacieszyć naszym nowym redakcyjnym Xboxem 360 (wersja, się wie, developerska), a Microsoft, jak wynika z wypowiedzi najwyższych postawionych, pracuje już nad jego następcą. Naturalnie nic w tym dziwnego – raz, że Xbox 360 na rynku debiutował już rok temu, i dwa – że nigdy nie jest za wcześnie na rozpoczęcie działań preprodukcyjnych, czyli projektowania przyszłego produktu. Więcej o premierze konsoli Xbox 360 na s. 146-148.

www.xbox360.pl

SHORTY

NWN 2 zdołał przebić nawet słynnego kolosa lokalizacyjnego, jakim był Morrowind (ponad 3000 stron). CD Projekt zdradził, że w polskiej wersji językowej Neverwinter Nights 2 najprawdopodobniej wezmą udział te same sławy aktorskie, które swego czasu lśniły w Baldur's Gate. Premiera NWN2 w polskiej wersji już w grudniu. Recenzja gry – już za miesiąc.

www.cdprojekt.com

Crimecraft

Blżej nam nieznane ukraińskie Vogster Entertainment dołączyło do licznych licencjohoborców Unreal Engine 3 autorstwa Epic Games. Interesujące przy tym jest jednak dopiero to, że ambitni Ukraińcy zamierzają wykorzystać pozyskaną technologię i know-how w celu stworzenia, uwaga, unikalnej czy nawet wręcz „ikonoklastycznej” Massively Multiplayer Online Role-Playing Game nazwanej Crimecraft (czemu nie wprost World of Crimecraft?...). Niestety (a może – na szczęście) łamanie konwencji i wykonywanie nowej niszy odbędzie się najwcześniej w 2008.

www.vogster.com

Crossfire

Duet Pivotal Games-Eidos Interactive ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące projektu Crossfire – first-person shootera, którego głównym atutem ma być tytułowy ogień krzyżowy, a ściślej – domyślny tryb współpracy nie jednego, lecz dwóch bohaterów. Interesująca jest przy tym fabuła gry, każąca nam wierzyć, że istnieje ekstremalnie tajna komórka rządowa zajmująca się, jakby to ładnie ująć, rozwiązywaniem rządowych problemów. Tym jednak, co najciekawsze, zdaje



się obietnica, że dzięki funkcji zmieniania bohaterów w lot możliwe staje się wykorzystanie taktyk niedostępnych w zwykłych first-person shooterach – choćby sabotażu czy wsparcia ogniowego.

Crossfire rozpocznie się w 2007.

www.crossfirethegame.com



Nowe z Ubisoftu

Na ogół nie informujemy o grach na podstawie ich „przedpremier”. Inni mi słowcy – wycieków dokumentacji oraz innych nieformalnych „cynków” i „farb”. W przypadku Ubisoftu możemy chyba jednak zrobić wyjątek, gdyż co do tego, że kiedyś przyjdzie nam poznać Far Cry 2, Prince of Persia 4 czy Splinter Cell 5, nie było w zasadzie żadnych wątpliwości. Z drugiej strony – zawsze to miło ujrzeć potwierdzenie nadziei na ciąg dalszy ulubionych gier...

www.ubi.com



Nowe stare Redjade

Nie zdążyły przebrzmieć echa burzy, jaką wywołała w świecie fanów serii Battlefield likwidacja przez Electronic Arts kanadyjskiego studia Digital Illusions CE (Battlefield: Vietnam, Battlefield 2: Special Forces), gdy z jego popiołów powstało studio Redjade. To, jak twierdzi jego założyciel i prezes Fredrik Lillegren (dotąd szef DICE Canada), zajmować się ma tworzeniem gier na PC i konsole następnej generacji.

www.ea.com



War Front: Turning Point w 2007

Koniec roku w branży to zwyczajowo okres premier, jeszcze częściej jednak ich opóźnień. Kolejnym tytułem, jaki wpisujemy na listę „nie zdąży przed 2007”, jest War Front: Turning Point – strategia w czasie rzeczywistym studia Digital Reality, rozgrywaną się w nierealnych alternatywnej wersji drugiej wojny światowej. Nowa data premiery Punktu Zwrotnego historii, jaką znamy – luty 2007.

www.war-front.com



Shiny w Foundation 9

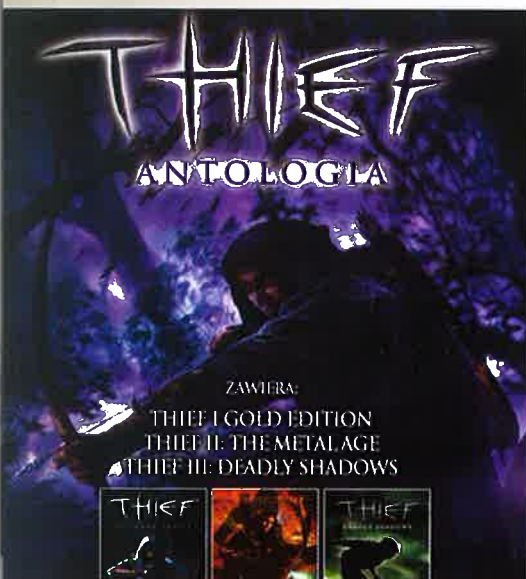
Wielka wyprzedaż majątku Atari trwa. Ostatnim ze spieniężonych dóbr jest Shiny Entertainment – studio twórców postaci Earthworm Jim i gier Messiah i The Matrix: Path of Neo. Nowym moim protektorem Shiny jest Foundation 9 Entertainment, meta-developer, w skład którego wchodzi m.in. Backbone Entertainment i The Collective.

www.f9e.com





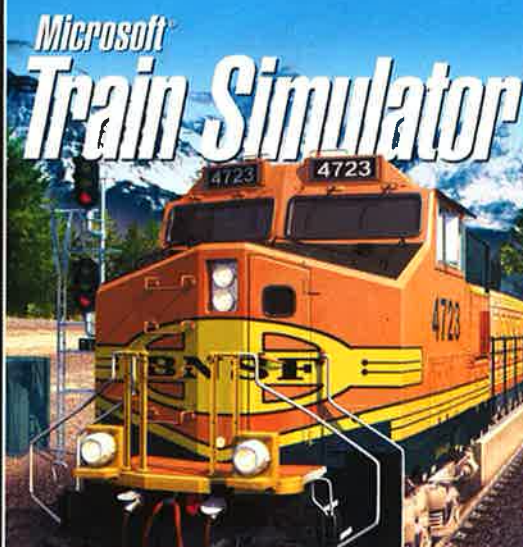
KOLEKCJA KLASYKI



**7 NOWYCH
GIER
JUŻ 20
PAŹDZIERNIKA!**



**KOLEKCJA
KLASYKI
TO 31
KULTOWYCH
GIER!**

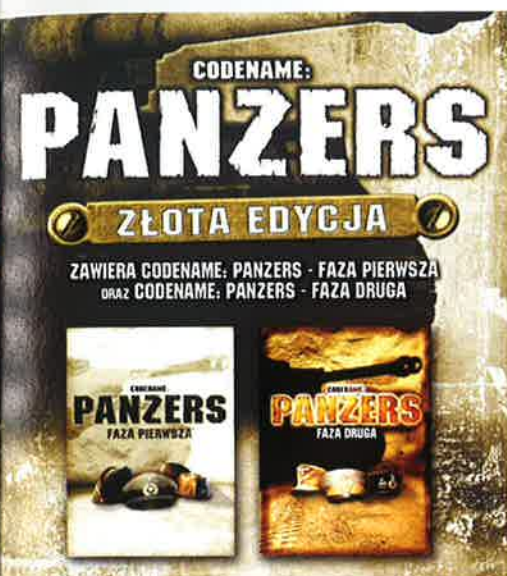


**WSZYSTKIE GRY
W POLSKIEJ
WERSJI
JĘZYKOWEJ!**

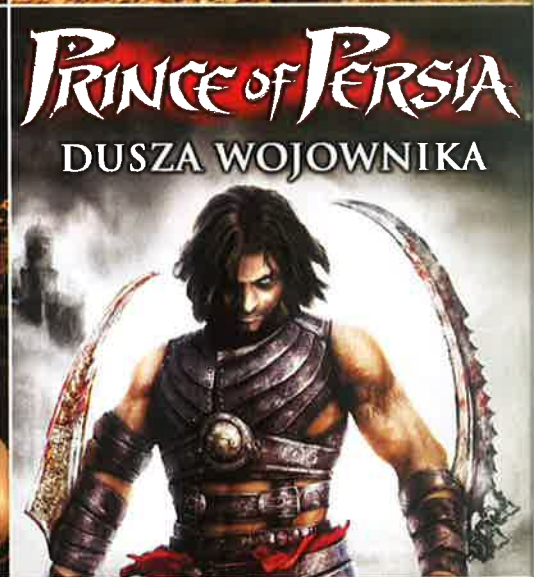
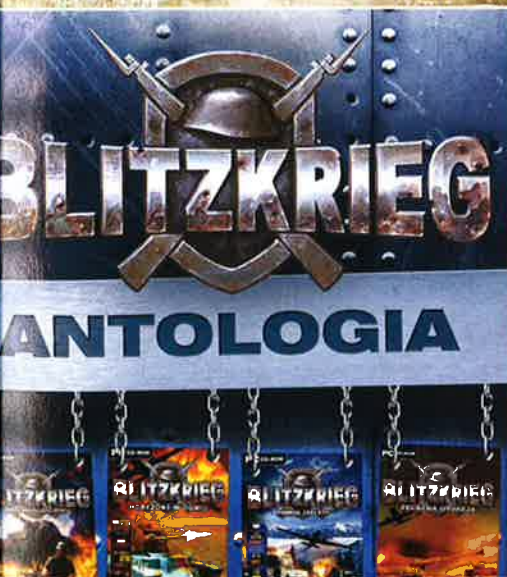




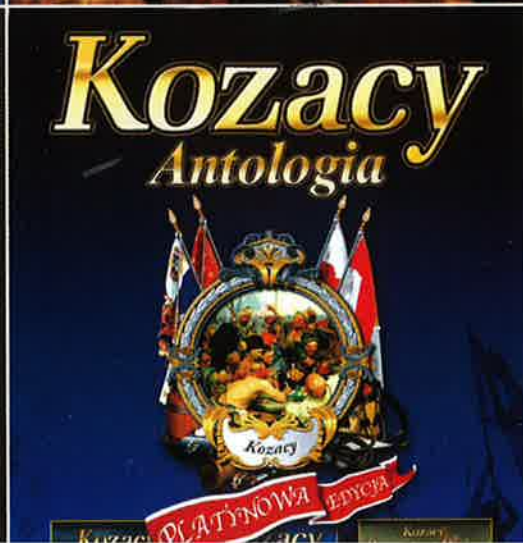
KOLEKCJA KLASYKI



**NAJCHĘTNIEJ
KUPOWANE
GRY
KOMPUTEROWE
W POLSCE!**



**WIĘCEJ
INFORMACJI
ZNAJDZIESZ NA
WWW.KOLEKCIJAKLASYKI.PL**



**DOBRY
ZAKUP**
GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

**PORADNIK
DO GRY**

GRY OnLine
www.gryonline.pl

**NOWA, ULEPSZONA
POLSKA EDYCJA**

POLSKA WERSJA

PL

**UZUPEŁNIJ
SWOJĄ
KOLEKCJĘ!**
DOSKONAŁA
GRA
ZA JEDYNĄ
**24.90
PLN**

Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

KONKURS SMS

POSIADACZU
CZYTNIKA CD-ROM
– TO TWOJA
**OSTATNIA
SZANSA!**

OD NASTĘPNEGO
NUMERU
CDA TYLKO
W WERSJI
DVD

Zatem nie zwlekaj,
nie czekaj,
nie kombinuj!

PO PROSTU WYGRAJ!



20x

Wygraj jedną z 20
3-formatowych,
dwuwarstwowych
nagrywarek
DVD LG GSA-H10N

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Co ma największą pojemność?

- a) Płyta CD
- b) Płyta DVD
- c) Dyskietka 3,5"

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.LG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na
pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.

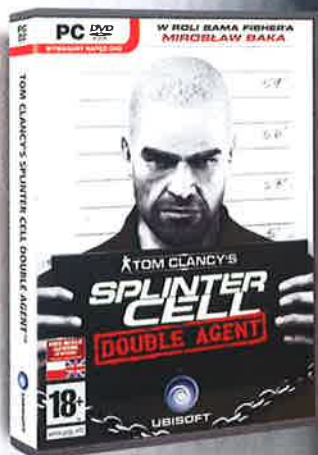
Fundatorem nagród jest



W ROLI SAMA FISHER'A MIROSLAW BAKA

WYBIERZ

PO CZYJEJ JESTEŚ STRONIE SPLINTERCELL.COM/CHOOSE
WWW.SPLINTERCELL.PL



LISTOPAD 2006



PlayStation.2

99⁰⁰
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
PS2 and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

■ PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
 ■ DATA WYDANIA: 24 LISTOPADA
 ■ WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

ROXAS | KOWALE LOSU

HEROES OF MIGHT & MAGIC V HAMMERS OF FATE

Świat fantasy bez krasnoludów jest jak... nie, nie było i nie ma światów fantasy bez krasnoludów.* A ściślej – były. Gdyż ostatni, jaki pamiętam bez nich – Ashan z gier Might & Magic, już wkrótce zadrży pod podkutymi żelazem buciorami niewielkiego ciała, ale wielkiego duchem ludku.

Krasnoludy – ten starożytny, dumny lud należy, jak elfy i inni nieumarli, do kanonu fantasy. Dlatego też gdy elfy otrzymały w piątej części HoMM własny zamek, na forach fanów ozwały się głosy protestu. Stało się jasne, że afront poczyniony brodatą rasie zrehabilitować będzie można jedynie tworząc cały dodatek poświęcony wyłącznie jej – Hammers of Fate. Twórcy utrzymują przy tym, że to wcześniejsze zaniedbanie powodowane było jedynie chęcią przygotowania naprawdę godnego powitania dla Thana Thorlgara i jego poddanych. My jednak wiemy skądinąd, że na ich decyzję miały wpływ doniesienia o krępych, brodatych osobnikach, którzy, podrzucając niedbale w dłoni topory dwuręczne, wypytawali o siedzibę Nival.

Bądź kowalem swego losu...

Tytułowi Kowale Losu pojawiają się w grze wraz ze swym zamkiem nazwanym Twierdzą. Tu szkolić się mają topornicy, młociarze i kusznicy. Lodowa forteca będzie zamieszkała również przez krasnoludzkich berserkerów i – uwaga – krasnoludzkich gigantów. Magiczne wsparcie zapewnią mają kowale runów parający się magią ognia, a nad twierdzą – jak wieść niesie – latać będą ogniście smoki! Sama magia runiczna stanowić ma 'exclusive' krasnoludów i polegać ma na „umagicznianiu” broni i pancerzy za pomocą „znaków mocy”. W trakcie gry służą one jak czary, wywołując nadzwyczajne skutki, jednak – co ciekawe – uak-



■ Krasnolud ante portas! (i teraz niektórzy trzęsą portasami...)

tywniać je ma nie mana, a surowce. Miejmy nadzieję, że potwierdzenie w praktyce znajdzie powszechna opinia, że co jak co, ale nie ma lepszych górników jak krasnoludy.

...na 10 mapach

Niestety mniej ciekawie wygląda wykorzystanie ich w praktyce – w scenariuszach i naturalnie krasnoludzkocentrycznej kampanii single player: **Nowych jest 10 map**, kampania zaś składa się z zaledwie pięciu misji. Na pociechę pozostają nowe jednostki neutralne oraz zbuntowani poddani Haven, którzy oddali się w służbę demonów. Istnieć też mają (ponoć) nowe zdolności bohaterów.

Zmianom uległa również rozgrywka – powróciły znane z czwartej części HoMM karawany i pojawił się, jakkolwiek to rozumieć, multiplayerowy symultaniczny tryb rozgrywki – być może rozwinięcie idei „ducha” poruszającego się w trakcie ruchu

przeciwnika. Twórcy postanowili też wreszcie oddać graczom losowy generator map, dzięki czemu miłośnicy krótkich scenariuszy zyskają grę na lata.

Nie wszystko złoto?

Jednak, jak głosi stare krasnoludzkie przysłowie, nie wszystko złoto, co się świeci. Fani Heroes of Might & Magic nie kryją się z opiniami, że wraz z dodatkiem Nival Interactive coraz bardziej oddala się od tradycyjnego wzorca światów serii. Znamienne jest zwłaszcza to, że w sondażach na nową „starą rasę”, jaka mogłaby powrócić w dodatku, najczęściej stawiano na obóz Barbarzyńców oraz zamek Czarownika. Być może kiedyś faktycznie ponownie ujrzemy je w grze. Tymczasem jednak Los Ashan znalazł się w rękach Kowali Losu... [CDA]

(*) Jedno słowo: Gothic**. :D) Dop. CormaC.

(**) Drugie słowo: Fantasy, a nie Gothic. :P) Dop. Allor



Zaliczyłem kolejną misję!

tajne akta

TUNGUSKA

„Jedna z najlepszych przygódówek tego roku!”

CLICK! Ocena: 5/6

Rozwiąż
największą
tajemnicę XX wieku...



Już w sklepach!



30 czerwca 1908 roku eksplozja o sile 2000 razy większej niż siła wybuchu bomby zrzuconej na Hiroszimę wstrząsnęła rejonem Tunguska w Środkowej Syberii i powaliła ponad 6 000 km² ziemi pokrytej lasami. Do dziś pozostaje tajemnicą, co faktycznie miało miejsce tamtego dnia... Czy uda Ci się przetrwać?



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl



79.90
PLN

SNOOP KEY®

ANIMATION ARTS



FusionSphere
Systems



DEEP SILVER

■ PRODUCENT: CODEMASTERS
■ WWW.CODEMASTERS.COM
■ DATA PREMIERY: KONIEC 2007

CORMAC | HORROR JAK CEBULA... :)

CLIVE BARKER'S

JERICHO™

Gdy prace nad grą *Demonik* zostały nagle przerwane, niektórzy z żalem upatrywali w tym końca obiecującej kariery Barkera w branży gier komputerowych. Na szczęście niesłusznie – sprzymierzył się on z Codemasters, by zrealizować swą najnowszą, przerażającą i arcyciekawą wizję – *Jericho*.

■ Zwolennik death metalu, jak mniemam...

Starsi fani horrorów zapewne pamiętają grę *Undying* zrealizowaną przy udziale Barkera. Wtedy jednak pisarz dołączył do ekipy ją realizującej na dość zaawansowanym etapie produkcji – nie współtworzył jej od podstaw, choć niewątpliwie mocno oddział na niej swe piętno, choćby poprzez całkowite przeprojektowanie głównego bohatera. Z *Jericho* jest inaczej – jest to autorska wizja Barkera, którą od podstaw realizuje z Codemasters, ściśle współpracując z developerem na każdym kroku, podsyłając studiu swe szkice

konceptualne, wymieniając się pomysłami...

Fabularną podstawą *Jericho* (określanego jako gra akcji dla dorosłych odbiorców) jest nagle pojawienie się gdzieś w Afryce Północnej zaginionego miasta. Nie jest ono jednak podobne do setek innych. To nie tylko płatanina ścian i ulic, lecz także płaszczyzn czasowych. Barker wskazuje na analogię do rosyjskich matrioszek (czyli lalek schowanych jedna w drugiej, od najmniejszej do największej). Miasto, które widzimy na pierwszy rzut oka, mieści następne, a to – kolejne. I tak dalej, aż dotarlibyśmy do jego serca. A serce to zamieszkuje Zło Wcielone.

Każde z tych „wewnętrznych miast” jest tak naprawdę skrawkiem czasu, w którym wyłannicy ludzkości toczyli walkę z siłami zła i polegali. Jakże rozległe możliwości stwarza to w kwestii projektowania etapów, jak zróżnicowana i zaskakująca może być ta gra?

Na początkowych etapach prowadzić będziemy oddział współczesnych żołnierzy. Im dalej będziemy jednak brnąć w głąb upiornego miasta, obierając tę swoistą cebulkę z kolejnych warstw, tym bardziej cofać się będziemy w czasie, trafiając do wymiarów, w których przeciwko złu stawali np. żołnierze z okresów wojen światowych, epoki napoleońskiej, średniowiecza... Oczywiście na każdej z tych płaszczyzn czasowych walka będzie wyglądać – z oczywistych względów – inaczej. Barker obiecuje też, że każdy etap to nowe wyzwania i nowe zaskakujące potworności rzucane w twarz przerażonego gracza, który – chcąc, nie chcąc – będzie się zbliżał do źródła pierwotnego zła, któremu szatan mógłby czyścić buty.



CLIVE BARKER (ur. 1952)

Znany i ceniony wśród miłośników horrorów pisarz i reżyser. Studiował anglistykę i filozofię na uniwersytecie w Liverpoolu. Gdy w USA wydano w 1984 roku jego opowiadania zebrane pod wspólnym tytułem „Księgi krwi” (cykl liczy 6 tomików), sam Stephen King powiedział: „Ujrzałem przyszłość horroru, a jej imię brzmi Clive Barker”. Znawcy filmów grozy z pewnością skojarzą tytuły „Hellraiser” oraz „Candyman” – oba wyreżyserowane przez Barkera. „Hellraiser” powstał zresztą na bazie jego własnego opowiadania. Również o świat gier komputerowych zahaczał Barker w swojej twórczości za sprawą świetnej gry *Undying* (2001 rok), a także produkcji *Demonik*, która jednak nie ujrzała światła dziennego.



■ Odejdź! Gdy tak patrzysz, czujesz się taki... skrepowany.

Upiorne miasto – miejsce akcji Jericho – to nie tylko płatanina ulic, lecz także płaszczyzn czasowych.



■ ...ale trochę przesadza z piercingiem.

Oddział specjalny, który weźmiemy pod opiekę, nie będzie się składał ze zwykłych żołnierzy. Odebrali oni trening nie tylko wojskowy, lecz także w zakresie zjawisk paranormalnych. Jego dowódca – Ross – jest telepatą, który wprowadził ginie już podczas intry, jednak to właśnie nim będziemy kierować, jako że jego dusza będzie mogła przejmować kontrolę nad pozostałymi przy życiu członkami zespołu. Wśród nich znajdzie się kobieta-snajper, która nigdy nie chybia, ponieważ potrafi kierować lotem swych pocisków. Kto inny umie strzelać... własną krwią zamrożoną w zabójcze sople. Trzecia postać to zwiadowca, który potrafi przeczesywać teren myślami, nie ruszając się z miejsca. **Umiejętności poszczególnych żołnierzy będzie można łączyć**, np. obserwując dzięki zwiadowcy otoczenie z perspektywy kuli kierowanej ku wrogowi myślami pani snajper.

Tyle póki co wiadomo o *Jericho*. Gra ukazać się ma pod koniec przyszłego roku na PC oraz konsole nowej generacji. Oby nie podzieliła losu *Demonika*... **ICDA!**

NAJWIĘKSZA TRYLOGIA FANTASY OD CZASÓW TOLKIENA

RTS
VS.
RPG

NAJNOWSZA GRA TWÓRCÓW KOZAKÓW,
AMERICAN CONQUEST I ALEXANDER

Heroes of Annihilated empires

DOSKONAŁE ZDERZENIE RTS I RPG W JEDNEJ GRZE!

Odkryj prawdziwą, skrywaną historię świata
i weź udział w wojnie magii z techniką.

- ☛ Zdecyduj o losach świata i prowadź do boju dziesiątki tysięcy jednostek w epickich bitwach.
- ☛ Wciel się w jednego z 12 bohaterów i samodzielnie rozstrzygaj losy konfliktu.
- ☛ Kieruj jedną z 4 ras o odmiennych charakterystykach i stosuj indywidualne taktyki rozwoju i walki.
- ☛ Doskonal swojego bohatera i szkol go w walce i magii.
- ☛ Wykorzystaj w rozgrywce 100 zróżnicowanych jednostek, 150 budynków i upgrade'ów.
- ☛ Zdobądź i użyj ponad 150 magicznych przedmiotów i ponad 100 czarów.
- ☛ Zmierz się z przyjaciółmi w grze sieciowej. Zdecyduj czy pokonać ich jako pojedynczy bohater potęgą magii czy zmiażdżyć potężną armią.

www.heroesofae.com

12+

www.pegi.info

Heroes of Annihilated Empires © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739
e-mail: sprzedaz@techland.pl

WYDAWCA
GEM

WYDAWCA
GEM

MSW
Zakupy On-Line: WWW.msw.pl

techland
www.techland.pl

PRODUCENT: FASA STUDIO
WWW.SHADOWRUN.COM
DATA PREMIERY: PO CZĄTEK 2007

GREGORIUS | WĘDRÓWKA Z CIENIEM



SHADOWRUN



Na pierwszym planie Predator pod kamuflażem

Nieco historii

Skoro już strzelają, dla przyzwoitości przydałoby się wiedzieć – kto zaczął? Pod koniec 2012 roku w Ameryce Południowej odkryto starożytny ziggurat, który wyzwolił uspięne w ludzkości pokłady magii. Nagle stała się ona również rzeczywistością co korki na ulicach i puste konto w banku. Ludzie, niekiedy przemienieni za jej sprawą w krasnoludy,trolle bądź elfy, wzięli się za łby w sposób zorganizowany. I tak, po jednej stronie mamy korporację RNA dążącą do wykorzystania zaklęć dla własnych potrzeb, po drugiej zaś sektę Lineage, stojącą na straży sekretów przeszłości.

I do boju

Gra obsługuje maksymalnie szesnastu chłopów – nie jest to może jakimś szczególnym powodem do dumy, jednak ludzie z FASA Studio zarzekają się, że starczy i w zamian oferują rozgrywkę urozmaiconą do bólu. Gracze będą mogli wybierać wśród wyżej wymienionych ras, z których każda, kto by pomyślał, dysponować będzie unikalnymi atrybutami. Zaletą elfa jest szybkość oraz zdolności magiczne. Troll ze swoją kamienną skórą będzie wyśmienitą podporą działań obronnych, a krasnoluda umiającego wysysać Esencję, czyli energię magiczną, posle się tam, gdzie wrogie zaklęcia dają się we znaki. Człowiek? Jak zwykle – przeciętniak, ale nadrabia technologią.

Główną zaletą Shadowrun ma być unikalny system wykorzystania magii i różnego rodzaju zabawek: skrzydeł, boosterów itp. Choć ich jednoczesne użycie obniża wartość bojową zaklęć – często jest nieodzowne. Efekt, jaki można osiągnąć przez połączenie choćby przenikania przez ściany i gogli rentgenowskich, jest piorunujący. A takich smaczków ma być znacznie więcej! Tym bardziej że czarów i gadżetów twórcy nie poskąpili. Jeśli chodzi o broń, gra nie wyłamuje się z kanonu.

Katana, shotgun, snajperka – tym m.in. traktować będziemy oponentów. Oryginalnie prezentują się jedynie granaty zdolne pozbać przeciwnika Esencji i tym samym uniemożliwić mu czarowanie lub rozproszyć już rzucone zaklęcia.

Cały ten ekwipunek przyjdzie wykorzystać w rozgrywce do złudzenia przypominającej Counter-Strike'a. Na początku, w ramach zakupów wybieramy rasę, broń, sprzęt, magię i tak obładowani młócimy ludzi po drugiej stronie kabla. Co ciekawe – gadżety i magia przechodzą do następnych meczów prowadzonych w ramach jednej rozgrywki. Trybów gry nie ma dużo, choć twórcy ciągle nad tym pracują. Póki co jest Raid, w którym jedna drużyna musi wykraść artefakt drugiej, oraz Extraction – bardziej podobny do klasycznego CTF.

Dowal xboxowcowi

Wydawcą gry jest Microsoft – nie dziwi zatem, że Shadowrun wymagać będzie Visty. Prawdziwą niespodzianką stanowi fakt, że w grze na jednej arenie spotkają się nie tylko pecetowcy, ale i właściciele Xboxa. Wyobrażacie sobie te mecze?! Developerzy bardzo chwalą stopień zbalansowania gry pomiędzy dwoma platformami i zapewniają, że walka będzie wspaniała.

Stronie technicznej Shadowrun nie można póki co nic zarzucić. Dla graczy offline twórcy przewidzieli tutorial i boty. Pozostaje więc jedynie czekać – premiera już na początku 2007 roku. [CDA]

Do niedawna Shadowrun kojarzył się wyłącznie z różnymi zbroczeniami spod znaku rolplejowej sesji, kości i kawałka papieru. Obecnie coraz głośniej mówi się, że ten znakomity system fabularny szykuje się do podboju pecetowej krainy.

Nie wszystkich jednak zadowoli to, w jaki sposób twórca – FASA Studio – chce wykorzystać potencjał świata Shadowrun. Powiedzmy sobie szczerze: **tworzona przez nich gra będzie podobna do papierowego protoplasty** mniej więcej tak jak wiatrówka do snajperki. Jednak wbrew pozorom takie uproszczenia nie pogrążą Shadowrun. W blaskanym wydaniu ma on się bowiem stać oryginalnym, nastawionym nie tylko na rzeźnię, sieciowym FPS-em.

Główną zaletą Shadowrun ma być unikalny system wykorzystania magii i różnego rodzaju mechanicznych zabawek.



I znowu nie będzie kealii...

nowy xtremalny wymiar rajdów



najnowsza gra twórców oryginalnego Xpand Rally

XR

xpand rally xtreme

W tym sporcie nie ma drugiej szansy!
Jedziesz na maxa i wygrywasz, albo jesteś nikim!

- + poczuj serce walące w piersi na każdym zakręcie
- + pokonaj strach na końcu prostej, kiedy maksymalnie opóźniasz hamowanie
- + zaufaj pilotowi i najedź na hopę nie widząc co będzie za nią
- + poczuj adrenalinę ilekroć ścinasz zakręt, a byle kamień oznacza koniec...

Poczuj emocje, opanuj je i zwyciężaj!

- nowe, ultra realistyczne trasy rajdowe z pełną geometrią nawierzchni
- jeszcze bardziej szczegółowa fizyka jazdy
- ulepszony, dokładniejszy model uszkodzeń
- nowe samochody
- nowe rajdy
- nowe tryby gry
- nowy multiplayer
- gra na najnowszej wersji Chrome Engine



techland
www.techland.pl

PC DVD
ROM

Zakupy On-Line: www.msw.pl
Sprzedawca wysyłkowy
tel. (0) prefiks 62) 72 72 7239
e-mail: spzedasz@techland.pl

www.xpandrally.com

Xpand Rally Xtreme © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

3+

www.pegi.info

PRODUCENT: RED STORM ENTERTAINMENT
 HTTP://RAINBOWSIXGAME.UKI.COM/VEGAS/
 DATA PREMIERY: LISTOPAD 2006

PEPIN KROOTKI | VIVA LAS VEGAS!?!?

RAINBOW SIX VEGAS

Pierwszy Rainbow Six był odkrywczą symulacją oddziału terrorystycznego. Kolejne dwie odsłony cyklu, choć już nie tak nowatorskie, zdobyły sobie liczne grono wielbicieli spośród graczy znudzonych komputerowymi strzelaninami FPP. Potem stała się rzecz dziwna.

Red Storm został w tym czasie wykupiony przez Ubi, a nowy właściciel goniąc za komercyjną odwrócił się od wierniej grupy fanów. Postawiono podbić rynek konsolowy i uczynić grę przystępniejszą dla szerokiego odbiorcy – do sterylnej „symulacji” wprowadzono elementy akcji rodem z filmów a la Chuck Norris, zaś cały projekt przekazano nowej ekipie twórców. Ci zredukowali liczebność drużyny do paru komandosów oraz ukatrupili fazę planowania, zastępując ją liniowym scenariuszem. Tak powstał R6 Lockdown – jakby nie patrzeć, parodia zarówno realistycznego symulatora, jak i gry akcji. Po tej bolesnej wpadce nowa ekipa dostała czerwoną kartkę, zaś prace nad kolejnym R6 pokornie przekazano z powrotem do studia z Montrealu.

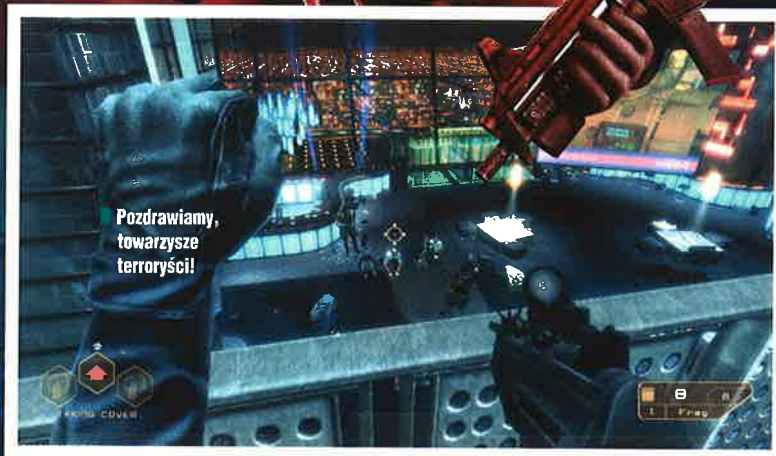
Nie zrewidowano natomiast generalnej zmiany kursu, w związku z czym Vegas będzie grą bardziej widowiskową niż wszystkie poprzednie razem wzięte, naśladować raczej hollywoodzkie kino niż żołnierską codzienność. Czy to dobrze, czy źle, ocenicie sami już tej jesieni. Tym razem zamiast ekspedycji objazdowej po świecie **akcję umiejscowiono w jednym miejscu, tytułowym Las Vegas**, mieście grzechu i rozpusty, w którym bogacze przepuszczają fortuny przy stolikach do gry, popijając drinka z parasolką i obściskując po kątach striptizerki. Niestety idylla nie trwa wiecznie, jako że miasto staje się areną najbardziej zmasowanego ataku terrorystycznego, jaki widziała ziemia. Zrozpaczone władze wprowadzają stan wojenny, a kiedy i to nie pomaga, dzwonią po ekipę Rainbow.

Jedność miejsca i czasu akcji (cała zadyma toczy się w przeciągu 24 godzin) ma ułatwić graczowi całkowite zanurzenie się w świecie gry, obserwowanym od początku do końca oczyma bohaterów. Zrezygnowano ze wszystkiego, co mogłoby nadto przeciągnąć i odwieść kolejne zadania. Tak więc nie będzie dętych cut-scenek, które zastąpiono sekwencjami lotu śmigłowcem jak w Ghost Recon: Advanced Warfighter. Owe rzadkie chwile wytchnienia wypełnia nam w całości śliczna pani ekspert wywiadu, objaśniając, co i jak, komu i dlaczego należy się kulka w łeb. Pozostałe fotele w śmigłowcu grzeje drużyna „Łęcza” w wersji ekonomicznej: Logan Keller (lider, w którego się wcielamy), Michael Walter (saper i ekspert od ciężkich giwer) oraz Koreańczyk Jung Park (snajper i spec od elektroniki).

Dingo Chavez, dotychczas główna gwiazda w zespole, otrzymał potężnego „kopa w górę” (czyt. awans), toteż występuje jedynie gościnnie prawieć kazania jako przełożony. Mnie jednak bardziej frapuje myśl, że zamiast prawdziwych (a przynajmniej stwarzających pozory) operacji odbijania zakładników znowu będę musiał recenzować przygody trzech muszkieterów, którzy własnymi siłami ratują miasto, likwidując zastępy parazytów. Jest rzeczą oczywistą, że jednostki antyterrorystyczne muszą maksymalnie wykorzystać każdą możliwą przewagę, jaką tylko mogą uzyskać nad swoimi przeciwnikami, w tym liczebną. Powiedźcie sami, kto przy zdrowych zmysłach wysłałby przeciwko kilkunastu zamachowcom zaledwie trzech ludzi?

Obawiam się jednak, że nie o realizm w tej grze chodziło. W udostępnionych dotychczas filmikach z gry prezentowane były przede wszystkim widowiskowe strzelaniny, podczas których komandosi bez krepacji walą na oslep ogniem ciągłym zza zasłony. To nowa w R6 umiejętność, prezentowana przez chłopców z gracją, jakiej nie powstydziliby się sam John McClane ze „Szklanej Pułapki”. Nie wiem jak wy, ale ja wolalbym nie być zakładnikiem, kiedy spieszący mi na ratunek „fachowcy” tak korzystają ze swoich pukawek.

Akcja przebiega w myśl zasady „obserwacja – plan – atak”. Na każdym z tych etapów Vegas będzie miał do zaoferowania coś nowe-



Akcja przebiega w myśl zasady „obserwacja – plan – atak”.

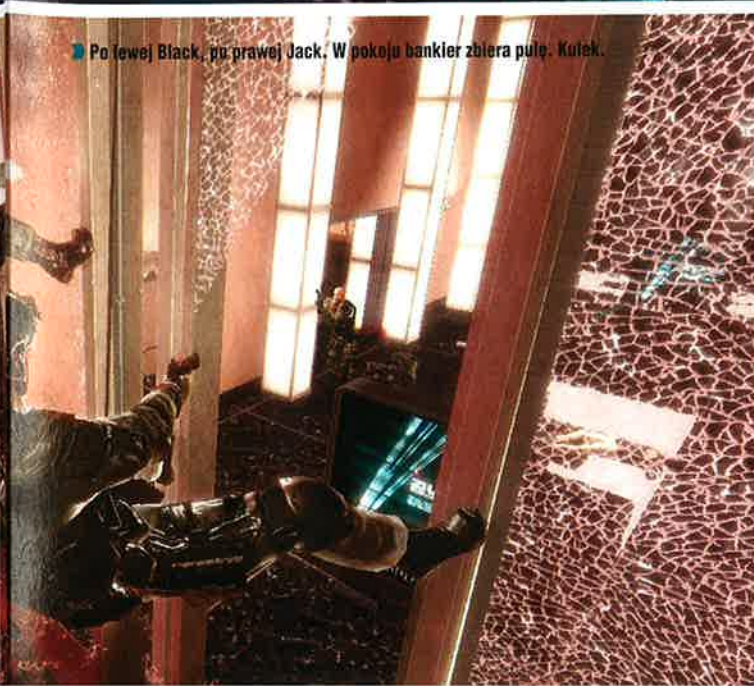


go. Pojawiają się nowe sposoby zaglądania do pomieszczeń (poprzez szparę pod drzwiami dzięki światłowodowemu wizjerowi albo przez okno wisząc na linie głową w dół niczym nietoperz). Po zlustrowaniu pomieszczenia będzie można wskazać każdemu z kolegów po jednym „celu priorytetowym”, który ma zostać wyeliminowany w pierwszej kolejności. Sam „wjazd” będzie można wykonać nie tylko przez drzwi, ale również z wykorzystaniem lin, przez okno albo świetlik w dachu (nareszcie!).

Podobnie jak w SWAT, będą dwa tryby prowadzenia walki: „infiltracja”, w którym komandosi odpowiadają ogniem wyłącznie, gdy zostaną zaatakowani, oraz „szturm”, przy którym walą jak popadnie. Choć do instrumentów Motion Capture – zamiast prawdziwych antyterrorystów – zostali podłączeni aktorzy, na pierwszy rzut oka wykonali swoją robotę znakomicie. Korzystanie z wyposażenia będzie bardziej elastyczne (gdy zajdzie taka potrzeba, tłumik będzie można przykręcić lub odkręcić w trakcie misji).

Oprawa gry wygląda jak marzenie. Widać, że twórczo połączono najlepsze klimaty i rozwiązania techniczne najnowszego Ghost Recona i Splinter Cella. Szczerze powiedziawszy, grafika poprzednich R6 pozostawała zawsze o krok za czółówką. Vegas ma szansę przełamać tę tendencję. Czy będzie warta, by odśpiewać za Elvisem „Viva Las Vegas”? Zobaczmy... już w listopadzie tego roku. [GDA]

■ Po lewej Black, po prawej Jack. W pokoju bankier zbiera pulę. Kulę.



Z okazji 10 rocznicy wydania przedstawiamy klasyczną grę The Settlers® II w nowoczesnej trójwymiarowej oprawie i z udoskonaloną grywalnością!

The Settlers® II

(10-LECIE)

- Trzy różnorodne nacje Rzymianie, Nubijczycy i Chińczycy
- Świat oparty na regułach ekonomii
- Bogactwo flory i fauny oddane z dbałością o szczegóły
- Gra wieloosobowa przez Internet lub sieć LAN
- Wbudowany edytor map
- Polska wersja językowa i doskonała cena 49,99 zł



www.thesettlers.com



© 1996-2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Original Settlers II developed by Blue Byte Software.

Przedstawiamy wyjątkowe polskie wydanie gry Gothic 3!

W roli Keretha,
lider zespołu „Wilki”,
ROBERT GAWLIŃSKI

Doskonałej jakości pudełko na grę z etui zaopatrzonym
w dodatkową okładkę zamykaną na rzep
oraz pokrytą specjalną farbą i tłoczeniami

Mini poradnik do gry,
kolorowy i drukowany
na papierze kredowym

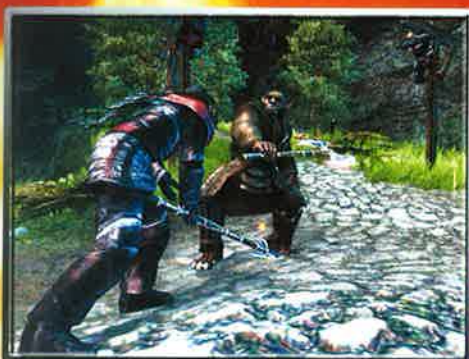
Kolorowa, dużych rozmiarów
mapa świata Myrtany

Drukowana na papierze
kredowym, kolorowa
instrukcja do gry
o objętości ok. 60 stron

Pełna polska wersja
gry Gothic 3 na płycie DVD

Dodatkowa płyta DVD z filmem
o powstawaniu gry Gothic 3
(na świecie wydana tylko
w edycji kolekcjonerskiej)

Zamów swój egzemplarz już dziś na stronie internetowej
<http://sklep.gram.pl/Gothic3!>



Ponad 100 rodzajów uzbrojenia,
kilkadziesiąt różnych czarów
oraz nowy intuicyjny system walki.



Niesamowicie rozbudowana,
nieliniowa fabuła. Ponad 50 godzin
fascynującej przygody!



Świat gry ponad trzykrotnie większy
niż w Gothic II, zamieszkały przez
ponad 50 różnego rodzaju potworów!

Pamiętasz niezwykle, oryginalny świat Myrtany? Pamiętasz samotne zmagania przeciw siłom zła? Wciel się po raz kolejny w postać Bezimiennego! Wyrusz w podróż od mroźnej, zamieszkałej przez Barbarzyńców północy, przez zalesione i wzgórzyste tereny centralne, pełne okazałych zamków i ciągle nękane przez hordy Orków, aż po piaszczyste pustynie południa. Poznaj niesamowitą i długo oczekiwaną trzecią część słynnej serii Gothic!



© 2006 Pirata 13 GmbH. Wyprodukowane przez JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Stworzone dzięki współpracy Programu MEDIA przy Komisji Europejskiej.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

WIELKIE ŚWIĘTO FANÓW GIER RPG!

Gothic 3



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Tylko POLSKA EDYCJA GOTHIC 3
zawiera wszystkie uaktualnienia
zapewniające najwyższą
jakość gry!



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Używki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

■ PRODUCENT: OFFSET SOFTWARE
 ■ WWW.PROJECTOFFSET.COM
 ■ DATA PREMIERY: 2008

DANIEL "KULL" SODKIEWICZ | TAK RODZĄ SIĘ LEGENDY

PROJECT OFFSET



Stworzony przez trzech zapaleńców silnik graficzny robi piorunujące wrażenie.

Dark Messiah wkroczył na rynek pewnym krokiem, nie obawiając się zagrożenia ze strony konkurencji. Także dlatego, że w dniu jego premiery rywali w walce o miano najlepszego FPS-a w klimatach fantasy najwyżej w świecie nie było. Już dziś jednak na horyzoncie widać pierwszych kandydatów chętnych do zajęcia miejsca Mrocznego Wybawiciela w kategorii baśniowych gier akcji.



■ Środek gremlinobójczy pilnie kupię.

Jednym z nich jest produkcja o roboczej nazwie „Project Offset”. Od pewnego już czasu w Internecie dostępnych jest kilka filmików ukazujących możliwości owego programu i potencjał napisanego specjalnie na tę okazję engine'u. Stworzony przez Offset Software silnik graficzny robi piorunujące wrażenie i zapewne będzie stanowić

solidną podstawę dla przyszłych projektów na sprzęt nowej generacji. Nie byłoby może w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że za stworzenie tego arcydzieła odpowiada zaledwie trzysobowa grupka zapaleńców.

Jak za dawnych dobrych czasów możemy się przekonać, że amatorskie studio z siedzibą „w garażu” jest w stanie wykonać projekt mogący konkurować z tytułami największych koncernów. Uzdolniony programista Sam McGrath i utalentowani artystycznie bracia Travis oraz Trevor Stringerowie w zaledwie półtora roku stworzyli wyśmienicie wyglądający (już we wczesnym stadium zaawansowania) Project Offset. Nie wiadomo jednak, jaki los czekałby grę, gdyby nie zapaleni gracze z całego świata, którzy w najcięższych chwilach wspomagali finansowo naszych „trzech muszkieterów”. Rzecz by można – tak rodzą się legendy.

Obecnie zespół tworzący grę liczy 19 osób. Wśród nich znaleźli się ludzie pracujący nie-

gdyś nad wielokrotnie nagradzaną grą Savage (starsi gracze pamiętają zapewne owo arcydzieło połączenie futurystycznej piłki nożnej z futbolem amerykańskim) oraz dawni pracownicy takich korporacji, jak BioWare czy Nvidia. Mimo że gra nie ma jeszcze oficjalnego patrona w postaci wydawcy, prace nad projektem Offset znacznie przyspieszyły i możemy się spodziewać, że w roku 2008 będziemy poważnie zastanawiać się nad datą jej premiery.

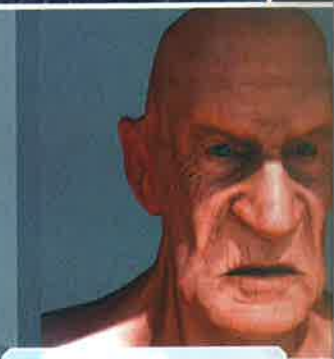
Omawiany tutaj tytuł nie jest jednak zuchwałą kopią wspomnianego już FPS-a w świecie M&M. Project Offset skupiać się będzie głównie na trybie wieloosobowym. Rozgrywka dla pojedynczego gracza wystąpi raczej jako ciekawostka. Nie powinien więc przerażać brak zapewnień o zaawansowanej sztucznej inteligencji wrogów. Wszak świat gry będą wypełniać sami gracze.

FPSmmORPG

W tym nietypowym first-person shooterze, stworzonym z wózków rasowych (mmo?)eRPeGów, będziemy mieć dostęp do szerokiego wachlarza pancerzy, przedmiotów i oczywiście broni. W przeciwieństwie do typowych strzelanek z widokiem z oczu bohatera, tutaj bardziej niż posiadany oręż będzie się liczyć doświadczenie naszej postaci. Aby wykorzystać potęgę magicznego rynsztunku, niezbędny będzie odpowiedni level postaci i stosowne umiejętności. Nie ma też mowy o samotnych bohaterach. Rozgrywka multiplayer stworzona jest na kształt kampanii składających się z pomniejszych bitew, w których prócz celów głównych nie za-



» To faktycznie biała broń.



» Próby stworzenia portretu pamięciowego Smugglera jak zwykle spełzły na niczym.




» Duża to ci sztuka trafić orka z łuku.

braknie questów nadobowiązkowych. Dopiero kolejne zwycięstwa małymi kroczkami przybliżą nas do ostatecznego sukcesu. Starcia z udziałem dziesiątek wojowników podzielonych na przeciwne obozy będą tym efektywniejsze, im lepsza będzie współpraca pomiędzy kompanami broni.

Zdobywanie twierdz i bitwy na otwartych przestrzeniach uatrakcyjnione zostaną możliwością korzystania z maszyn oblężniczych. Sami zaś gracze otrzymają możliwość wyruszenia na spotkanie z wrogiem na własnym wierzchołku, a nawet smoku (!). A czyż lot na grzbiecie zionącej ogniem bestii nad polem bitwy nie jest marzeniem każdego miłośnika fantastyki? Same starcia zapowiadają się zresztą bardzo spektakularnie, jednym ze

wzorców, a zarazem natchnieniem dla twórców gry były m.in. epickie walki z kinowej adaptacji sagi Tolkiena.

NextGen

Mimo że nie zaprezentowano dotychczas zbyt wielu informacji na temat Projektu Offset, branżowi komentatorzy prześcigają się w zachwalaniu możliwości jego silnika. Po pierwsze, wysmienita animacja postaci. Po drugie, wszechobecny blur, czyli rozmycie obrazu podczas dynamicznych momentów rozgrywki, mający na celu realistyczne przedstawienie poruszających się przedmiotów. Po trzecie, dopracowane cienie rzucane przez wszystkie występujące w świecie gry obiekty. Co ciekawe, cień można zauważyć nawet na szczelinach po-

między kostkami brukowanej drogi. Ale nic w tym dziwnego – każda kamienna kostka to osobny trójwymiarowy element.

Wyśmienicie zapowiada się także sama rozgrywka. W jednym z dostępnych filmików bohater gry z kunsztem uśmierca wroga strzałami z łuku, po czym zostaje zaatakowany przez ogromnego potwora z gracją wymachującego łańcuchem. Akcja ma miejsce w zniszczonym zamczysku, na niebie można zauważyć ogromnego smoka spektakularnie przecinającego skrzydłami powietrze.

Jeżeli tak prezentować się będzie finalna wersja gry, stawiam najlepszą elficką whisky przeciwko taniej wiśniówce, że Projektowi Offset pisany jest spektakularny sukces. **[CDA]**

PORZUĆ Zasady. twój WROG ICH nie ma.

WEŹ UDZIAŁ W WALKACH
BEZ ŻADNYCH REGUŁ
W NAJOSTRZEJSZEJ GRZE FPP
W ŚWIECIE MAGII I MIECZA.

-  Ostra akcja FPP, spektakularne dobiecia i dekapitacje z użyciem oryginalnych broni i dewastujących zaklęć
-  Niesamowity, mroczny klimat wypełniony walką z najgorszym plugastwem jakie znasz z fantasy
-  Maksymalnie dopalony silnik graficzny Half-Life 2, Source, rewelacyjnie oddający klimat gry
-  Rozbudowany tryb wieloosobowy – do 32 osób w zupełnie nowych trybach walk
-  Do wyboru oryginalna lub polska kinowa wersja językowa!
-  Zamów swój egzemplarz już dziś na stronie: <http://sklep.gram.pl/DarkMessiah>



Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info



Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC

Premiera 9 listopada!



UBISOFT



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

PRODUCENT: BLACK ELEMENT SOFTWARE
WWW.ALPHA-PRIME.COM
DATA PREMIERY: KONIEC 2006

GREGORIUS | GÓRNIK DOKOPIE KAŻDEMU!

Pierrrrrrnie, bo cię
ciepnie!

Giwerka, no OK.
Ale gdzie KIŁOF, ja
się pytam?!

ALPHA PRIME

Jak zrobić dobrą grę? Przepis wydaje się prosty: wystarczy wziąć najnowsze technologie odpowiadające za fizykę, upchać je w nowoczesnym silniku z dobrą grafiką, do tego dorzucić szczyptę fabuły, a całość zapakować w atrakcyjne pudełeczko strzelanki. I co? Hit, jak się zowie!

Tak właśnie z grubsza wygląda najnowszy projekt chłopaków z Black Element Software. Czescy programiści po średnio udanym Shade: Wrath of Angels postanowili diametralnie zmienić klimat i z ponurych zamków wskoczyć w otchłań kosmosu.

Zakopano?

Jak na strzelankę przystało, **fabuła nie grzeszy oryginalnością**. Gdzieś w kosmosie krąży asteroida, na której jest ułożona kopalnia hubbardium – składnika paliwa do statków kosmicznych. Tu zaczynają się problemy: niestabilna substancja daje się we znaki, komputery siadają, ludzie wariują. Stacja wydobywcza zostaje zamknięta, by wkrótce potem odżyć za sprawą piratów przetrabiających toto na narkotyk. I ponownie – ktoś oszalał, a systemy obronne najwyraźniej doszły do wniosku, że bez ludzi

poradzą sobie znacznie lepiej. Jednym słowem: chaos. W tym momencie wkracza deus ex machina, czyli gracz wyposażony w najnowsze zabawki i seksowne imię... Arnold.

Miałość historii nigdy jeszcze nie przeszkodziła w pociąganiu za spust, a tu gnaty stygnąć raczej nie będą. Podczas zwiedzania kompleksu wydobywczego przyda się wszystko: od młotka, przez różnego rodzaju pistolety, shotguny, snajperki do rakiетnic i min. Pod tym względem Alpha Prime nie wylamuje się

faktu, że dziecko chłopaków z Pragi jest kanoniczną, nastawioną na rozwałkę strzelanką. Wrogowie zatem dopiszą: roboty, droidy strażnicze, korporacyjne oddziały szturmowe – w sumie 14 rodzajów, czyli wystarczająco dużo, by nie pożyć długo w opuszczonych sztolniach.

Dokopiemy!

A ginąć będzie się efektownie – **wyśmienita grafika to na pewno zaleta Alpha Prime**. Developeperzy postawili tu na autorski engine Enforce2 wsparty dwoma silnikami odpowiedzialnymi za wizualizację fizyki świata

Nastawiona na rozwałkę strzelanka, w której gnaty nie będą raczej stygnąć.

z kanonu, bo i po co? Nowością w ekipunku będzie Recon pozwalający omijać systemy obronne kopalni, kontrolować roboty, kamery i inne ruchome żelastwo. Miła to i nad wyraz użyteczna zabawka – na pewno przyda się na 10 rozległych poziomach, jakie przyjdzie nam zobaczyć. Rozległe hale wydobywcze, część mieszkalna, laboratoria – to tylko niektóre lokacje.

Jeśli definiować grę taktyczną tylko przez istnienie postaci, do których strzelać nie wolno, Alpha Prime od biedy się do nich zalicza. Na swej drodze gracz spotka kilku NPC-ów, których pomoc okaże się niezastąpiona w eksploracji świata gry. Nie zmienia to jednak

ta gry: Meqon i AGEIA PhysX. Skutki widoczne są na zjawkach dostępnych w Sieci. **Wspaniałe dynamiczne oświetlenie** jest bardzo dobrym tłem dla bogatych efektów cząsteczkowych i cudownej fizyki gry. Dynamika i kolizje poruszanych przedmiotów zapierają dech w piersi! Żadnych zarzutów nie można mieć również do samych modeli oraz oblekających je tekstur – są dopieszczone i cieszą oczy.

Nie wszystko jednak zapowiada się tak kolorowo. **Wiele wskazuje na to, że w grze zabraknie trybu multiplayer**. Twórcy stwierdzili, że nacisk położony na rozgrywkę dla pojedynczego gracza nie pozwolił im myśleć o sieciowych zmaganiach. Co gorsza – nie wygląda na to, by sytuacja miała ulec zmianie.

Gra dystrybuowana będzie w Polsce przez Cenegę, premiery można oczekiwać pod koniec roku. Najlepszą wiadomością jest jednak to, że Alpha Prime zostanie wydana w serii Rewolucja Cenowa – czyli będzie można ją kupić za niecałe 30 złotych! [CDA]

Roboty nie
potrafią skakać.



Platynowa Kolekcja

6 DOSKONAŁYCH GIER JUŻ W SPRZEDAŻY!



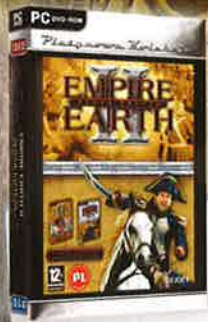
NIEZWYKLE REALISTYCZNY
SYMULATOR ELITARNEJ
JEDNOSTKI SWAT.
SWAT 4 ZŁOTA EDYCJA
ZAWIERA GRĘ SWAT 4
ORAZ DODATEK
SYNDYKAT.



PRZERAŻAJĄCY FPS
UTRZYMANY W KLIMACIE
RODEM Z AZJATYCKICH
HORRORÓW, OSZALAMIAJĄCA
GRAFIKA I NIEZWYKLE
PRZEJMUJĄCA FABUŁA.
F.E.A.R. TO GRA
TYLKO DLA LUDZI
O MOCNYCH NERWACH.



KULTOWA GRA RPG.
DIAMENTOWA EDYCJA TO:
NEVERWINTER NIGHTS,
SHADOWS OF UNDERTIDE,
HORDES OF THE UNDERDARK
ORAZ **KINGMAKER**
OBEJMUJĄCY MODY
KINGMAKER, SHADOWGUARD
I **WITCH'S WAKE**



EPICKA STRATEGIA
CZASU RZECZYWISTEGO.
EMPIRE EARTH II ZŁOTA
EDYCJA ZAWIERA GRĘ
EMPIRE EARTH II
ORAZ DODATEK
WŁADZA ABSOLUTNA.



AGE OF EMPIRES III
TO JEDNA
Z NAJPOPULARNIEJSZYCH
GIER STRATEGICZNYCH RTS,
W KTÓREJ STANIESZ DO WALKI
O WPLYW W ZAMORSKICH
KOLONIACH. STRATEGIA
NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE.



DOSKONAŁE POŁĄCZENIE
GRY AKCJI ORAZ RPG.
UNIKALNA **SAGA GOTHIC**
ZAWIERA GRY:
GOthic, GOTHIC II
ORAZ POSZERZAJĄCY
FABUŁE DODATEK DO
GOthic II - NOC KRUKA

**WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA
EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL**



Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniamy za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kod na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już skończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

WYPASIONA JAKOŚĆ * ODJECHANE TYTUŁY * MAŁA KAS

NOWA FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW JUŻ 31 SIERPNIA



NEVERWINTER NIGHTS

NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANA
GRA RPG
POWRACA!

TYLKO 19,99 zł



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
ZŁOTA EDYCJA

ZBIERZ ARMİĘ
I WYRUSZ NA
SPOTKANIE
NOWEJ
PRZYGODY



WORMS FORTS:
OBLĘŻENIE

WYPRÓBUJ
NOWE
ŚRODKI
NA ROBAKI!



TOCA RACE DRIVER 2

NAJLEPSZA
GRA DLA
FANÓW
WYŚCIGÓW



ALONE IN THE DARK:
KOSZMAR POWRACA

CZY
PRZELAMIESZ
GRANICĘ
WŁASNEGO
STRACHU



ŚWIĄTYNIA
PIERWOTNEGO ZŁA

POZNAJ
GREYHAWK,
NAJSTARSZY
ZE ŚWIATÓW
DUNGEONS
& DRAGONS



SOLDIERS:
LUDZIE HONORU

WEŹ UDZIAŁ
W WALKACH
NA FRONTACH
II WOJNY
ŚWIATOWEJ



W SERII eXtra Klasyka neXt ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

Children of the Nile ■ Colin McRae Rally 04 ■ Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre ■ Driver ■ Empire Earth Złota Edycja
Full Spectrum Warrior ■ Gothic ■ Gothic II ■ Heroes of Might and Magic III Złota Edycja ■ I.G.I-2: Covert Strike
Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay ■ Piraci z Karaibów ■ Sąsiedzi z Piękta Rodem 1+2 ■ Silent Storm + Sentinels
SpellForce Złota Edycja ■ The Elder Scrolls III: Morrowind ■ The Punisher ■ The Settlers IV Złota Edycja ■ Tony Hawk's Pro Skater 4
Tribes: Zemsta ■ Worms 3D ■ Warhammer 40,000: Dawn of War ■ Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja

**eXtra
Klasyka**
Gier Komputerowych neXt

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

300 eXtra NAGRÓD WARTYCH 100 000 ZŁ

9x

BenQ

Monitor LCD BenQ FP73G

- Matryca o rozdzielczości 1280x1024 pikseli
- Kontrast 700:1
- Jasność 300 cd/m2
- Ultra szybki czas reakcji matrycy 6 ms



15x

BenQ C530 – cyfrowy aparat fotograficzny dla każdego

- Matryca 5 megapikseli
- Jasność obiektywu F2.8/1F4.8
- 3x optyczny zoom, 4x cyfrowy zoom
- Duży, 2,4-calowy wyświetlacz TFT LCD
- Funkcja anti-wstrząsowa



BenQ x730 stylowy bezprzewodowy zestaw: klawiatura i mysz

- Technologia BenQ X-Structure™
- Nożycowy mechanizm zawieszenia klawiszy
- Możliwość zmiany kąta pochylenia klawiatury
- Wygodne podpórki pod dłoń

15x



15x

Dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2 to:

- Realistyczna grafika, wysoka jakość dźwięku oraz wysoka wydajność w grach komputerowych i multimedialach.
- Rozszerzona ochrona antywirusowa (EVP)
- Nowatorska technologia AMD Cool'n'Quiet™
- Technologia HyperTransport™ zwiększająca wydajność systemu
- 128-bitowy kontroler DDR skraca czas dostępu do pamięci.



Joybook BenQ P52 – ekstremalna wydajność z technologią mobilną AMD Turion™ 64 X2

- Technologia mobilna AMD Turion 64 X2
- Ekran 15,4", 1280 x 800, czas reakcji 16ms
- Karta grafiki ATI Mobility Radeon 1600 256 MB
- Tuner TV (DVB-T) z pilotem
- SRS 360° surround i SRS True Bass

9x



Podstawowe zalety technologii mobilnej AMD Turion™ 64 X2:

- Zoptymalizowana dla użytkowników notebooków.
- Zgodna ze wszystkimi rozwiązaniami komunikacji bezprzewodowej.
- Wzrost czasu użytkowania baterii do 65%.
- Dwurdzeniowa wydajność pozwala na swobodną obsługę wielozadaniowości.

15x



Karty graficzne z chipsetem ATI

- 1x GC-X1900XTD-VIE3 X1900XTX 512MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
- 2x GC-X1900XTD-VIE3 X1900XT 512MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
- 2x GC-X1900GTD-VID3 X1900GT 256MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
- 1x GC-X1800GTD-VID3 X1800GT 256MB DDR3/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
- 2x GC-RX1600XTG3-D3 X1600XT 256MB DDR3/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E
- 3x GC-HM1600PG2-D3 X1600PRO 256MB DDR2/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E
- 4x GC-HM13PG2-D3 X1300PRO 256MB DDR2/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E

Przenośna pamięć FLASH AMD 128 MB Memory Stick

- pamięć USB 2.0 128 MB
- lekka i przenośna



50x

Zestawy startowe SKYPE

- zestaw słuchawkowy zapewniający najwyższą jakość dźwięku podczas połączenia
- 30 bezpłatnych minut na połączenia lokalne

10x ekskluzywne kolekcjonerskie wydania gier*

50x premierowe gry*

100x kultowe gry z serii Platynowa Kolekcja*

* gry z bieżącej oferty CD Projekt znajdujące się w sprzedaży w dn. 30.11.2006

KUPOJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

AMD **ATI** **BenQ** **onet.pl** & **skype** **DECUBE** **KINGMAX**

INFORMACJE O KONKURSIE NA EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS

Jak zdobyć nagrody!? To proste, wystarczy tylko:

1. W czasie trwania konkursu kupić trzy dowolnie wybrane gry z serii eXtra Klasyka neXt i zarejestrować je na stronie <http://www.gram.pl/rejestracja>
2. Odpowiedzieć na proste pytanie konkursowe na stronie <http://extraklaszka.gram.pl/konkurs>

Po zakończeniu konkursu wybierzemy najciekawsze odpowiedzi i przyznamy nagrody. Wyniki ogłosimy 06 grudnia 2006 na stronie <http://extraklaszka.gram.pl/konkurs> oraz skontaktujemy się z każdym ze zwycięzców. Co więcej każde trzy kolejne zarejestrowane gry z serii eXtra Klaszka neXt to następna niezależna szansa na wygraną!



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nosiki wymieniamy za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz bonus na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już skończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Najnowsza gra Irrational Games
to nic innego jak nieoficjalna
kontynuacja System Shocka 2.



BIOSHOCK

Ile jesteś w stanie dać, by zdobyć nadludzkie umiejętności? Poświęcisz dla nich swoje ideały? Jesteś gotów zrezygnować z tego, co czyni cię człowiekiem? Pewnie nigdy się nad tym nie zastanawiałeś, ale już wkrótce będziesz musiał znaleźć odpowiedzi na te właśnie pytania. Aby to zrobić, będziesz musiał sięgnąć głęboko. Bardzo głęboko...



Pani Rand inspiruje

Filozoficzny podtekst Bioshocka nie jest – bynajmniej – wynikiem rozmyślań szefa projektu pracującego nad grą. Wiele kwestii poruszanych w grze w pośredni sposób nawiązuje do prac amerykańskiej pisarki Ayn Rand, znanej głównie z filozofii obiektywizmu, którą głosiła w swoich pracach naukowych i powieściach. Jej podstawowym założeniem jest indywidualizm, stwierdzenie, że działanie pojedynczych jednostek, szczególnie wizjonerów, jest ważniejsze niż kolektywizm i działanie w grupie. Najważniejsze książki, w których pani Rand przedstawia te poglądy, to dostępne również w Polsce „Źródło” (fantastyczna lektura!!!) oraz „Atlas zbuntowany”.

Ta druga to podobno najpopularniejsza lektura w USA, zaraz po Biblii, a Bioshock odnosi się bezpośrednio właśnie do niej, co pokazuje towarzyszący tej ramce obrazek. Inne źródła inspiracji, do których przyznaje się Ken Levine, to prace George'a Orwell'a i Aldousa Huxley'a oraz książki „Logan's Run” Williama Nolana i George'a Claytona Johnsona – wszystkie traktujące o utopijnych społeczeństwach.

FPS z filozoficznymi ambicjami? Wolne żarty! Jasne, chcielibyśmy, by gry komputerowe – a przynajmniej niektóre z nich – traktowane były jak dzieła sztuki równie poważane jak najwybitniejsze książki czy filmy... Ale produkcje z takimi aspiracjami zazwyczaj kończą marnie – albo nie da się w nie grać, albo są tak wymyślne, że ekscytuje się nimi tylko garstka zapaleńców, szukających na internetowych forach trzeciego dna „kultowego dialogu z końcówki piątego etapu”. Tym bardziej próby dorobienia wielkiej filozofii do first-person shootera są niemal z góry skazane na niepowodzenie – bo mówiąc najprościej „*panie, tu się strzela, a nie myśli*”. Jeśli jednak komuś miałaby się ta sztuka udać, chyba tylko Kenowi Levine'owi i jego ekipie ze studia Irrational Games.

Irracjonalne kodowanie

Dlaczego właśnie im? Już sama nazwa studia wskazuje, że powstają tu produkcje umykające wszelkim ograniczeniom – Irrational to przecież *irracjonalne*. Argumenty jednak nie kończą się tylko na słownych kalamburach – za zespołem Kena Levine'a przemawiają również produkcje, które wcześniej wyszły spod ich ręki. Poza kilkoma ciekawymi, nietypowymi, a przede wszystkim bardzo zróżnicowanymi projektami ludzie związani z Irrational Games stworzyli kilka gier, które pokazały, że możliwe jest połączenie ambitnej, niebanalnej fabuły z dynamiczną, żywą akcją i elementami zapożyczonymi z gry RPG.

Sam Levin miał istotny wpływ na kształt oldschoolowej, prawdziwie wizjonerskiej gry **Ultima Underworld** (naprawdę warto ją sobie odświeżyć, nawet biorąc poprawkę na to, że powstała w 1992 roku), uczestniczył w pracach nad fabułą i mechanizmami rozgrywki w **Thief: The Dark Project**, a duża część ekipy pracującej dziś nad Bioshockiem stworzyła fenomenalną grę **System Shock 2**. Ostatnia pozycja jest w tym resumé najważniejsza – **najnowsza gra Irrational Games** to nic innego jak nieoficjalna kontynuacja **System Shocka 2**.

Szok!

Jeszcze trafniej niż nieoficjalna kontynuacja stan rzeczy oddaje sformułowanie „duchowy spadkobierca”. Bioshock ma innych bohaterów, dzieje się w innym świecie, a nawet w innej epoce – to, co łączy obie gry, to rodzaj rozgrywki, jej mechanizmy i klimat. Obie te produkcje to w najprostszym ujęciu FPS-y. Mają wszystko to, co jest dla gatunku charakterystyczne – akcję oglądającą się z perspektywy pierwszej osoby, licznych przeciwników neutralizuje się przy użyciu broni palnej, środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe.

Jednocześnie w obu pojawiają się elementy typowe dla RPG-ów – zarówno te mechaniczne (i w jednej, i w drugiej można rozwijać umiejętności bohatera na kilka różnych sposobów i w kilku różnych dziedzinach, zdobywać dla niego coraz lepszy ekwipunek), jak

► Nie uważacie, że ten koleś jakoś tak z **Falloutem** się kojarzy?



Gillette
MACH3

**PERFEKCYJNA
WSPÓŁPRACA
PERFEKCYJNE
GOLENIE**



**TRZY KROKI
IDEALNEGO
GOLENIA**



Zwilż twarz wodą i wmasuj odrobinę żelu Gillette MACH3, który zamieni się w obfitą pianę. Twój zarost stanie się miękki i gotowy do golenia nawet pod włos. Unikalna formuła żelu ułatwi poślizg maszyny, a zawarte w nim polimery pozostawią ją doskonale nawilżoną, odżywioną i gotową do golenia.

Gillette®

Najlepsze dla mężczyzny™

Irracjonalne gry

Nazwa Irrational Games pasuje do tego studia jak ułaj nie tylko dlatego, że jego członkowie wierzą w projekty tak ambitne jak Bioshock. Podczas gdy większość zespołów działających w branży dąży do specjalizacji i koncentruje się na grach z jednego gatunku, studio kierowane przez Kena Levine'a ma na koncie bardzo zróżnicowane produkcje.

Freedom Force (2002)

Połączenie gry action-RPG i taktycznej strategii z komiksowymi superbohaterami w głównych rolach. Świetna, choć niestety niezauważona przez graczy produkcja. W 2005 roku ukazała się jej kontynuacja zatytułowana Freedom Force vs. The 3rd Reich.



Tribes: Vengeance (2004)

Sieciowy shooter z rozbudowaną (i autentycznie wzruszającą) fabułą single'a. Zaskakująco dobra gra, odniosła sukces mniejszy od tego, jaki się jej należał tylko ze względu na promocyjną ospałość ówczesnego wydawcy, koncernu Vivendi Universal.



SWAT 4 (2005)

Najbardziej tradycyjna produkcja w katalogu Irrational Games – taktyczny FPS o działaniach specjalnych oddziałów amerykańskiej policji.



■ Facio dostał bioszoku? Cóż, na widok takiego „czegoś”...



Oaza Rapture

Jakie dokładnie pytania zadaje Bioshock? O tym za chwilę, bo wcześniej przyda się nam kilka zdań wstępu na temat fabuły gry i jej świata. Intro rozpoczynające zabawę nie wyjaśnia zbyt wiele – mamy lata 60., główny bohater znajduje się w samolocie lecącym nad wzburzonym morzem. Skąd i dokąd zmierza? Kim jest? Tego początkowo nie wiemy, a jego tajemnica będzie jedną z rzeczy, które należy odkryć podczas rozgrywki. W pierwszych minutach zabawy nie ma zresztą czasu na zastanawianie się nad tą kwestią – samolot nagle zaczyna spadać, uderza w spienione fale, a wyrzucony z jego pokładu bohater szukając ratunku, kieruje się w stronę dziwnego źródła światła mającego go oddalić.

Okazuje się, że to latarnia oznaczająca wejście do Rapture, podwodnego miasta. To miejsce wyjątkowe, wymyślone i stworzone mniej więcej 20 lat wcześniej przez Andrew Ryana, biznesmena, który postanowił zbudować podmorską kolonię dla grupy starannie wybranych wybitnych jednostek – naukowców, artystów, ludzi sztuki. Tak powstała oaza dla wybitnych umysłów; miejsce, w którym mogli oni oddać się rozwojowi własnego intelektu z dala od niedoskonałości zwykłego świata.

Utopiona utopia

Niestety w momencie, w którym trafiamy na Rapture wraz z bohaterem gry, ten podwodny raj jest w stanie ruiny – zdewastowany, zapuszczony, pełny śladów brutalnej przemocy. Co się tu wydarzyło? To kolejna zagadka, którą trzeba będzie rozwiązać. Kilka jej elementów znamy jednak już teraz. Wkrótce po zasiedleniu Rapture jego mieszkańcy odkryli na dnie morza niezwykle stworzenia – mor-

i bardziej „klimatyczne” (wciągający świat gry oraz duża liczba sytuacji, w których niezbędne jest dokonywanie mniej lub bardziej istotnych wyborów, sprawiają, że łatwo wczuć się w rolę bohatera).

Obie też zadają pytania o istotę człowieczeństwa – na szczęście robią to w subtelny sposób, który w żadnym momencie zabawy nie góruje nad grywalnością. Jak przyznał się w jednym z wywiadów sam Ken Levine, często miewa ochotę, by się powymądrzać, ale na szczęście starcza mu rozsądku, by to, co jest ciekawe, ale nie przyczynia się do zwiększenia atrakcyjności rozgrywki, usuwać ze swoich gier.

Plakaty z lat 50.

Świat gry Bioshock – podwodne miasto Rapture, to miejsce niezwykle także dlatego, że łączy to, co nowoczesne, ze stylizacją retro, przywołującą na myśl lata 40. i 50. Podobny miks prezentowała inna słynna gra RPG – Fallout, w której część elementów graficznych (rysunki z kultowym PipBoyem) nawiązywała do plakatów propagandowych z lat 50. Również w BioShocku można znaleźć podobne postery – w tym przypadku są to jednak afisze promujące wśród mieszkańców retro najróżniejsze towary i usługi – od chińskiej żywności po dentystę

FOR DISCRIMINATING TASTE



CHINESE
FOODS





Nigdy nie pij alkoholu
z niewiadomego źródła!

Gra chodzi na znacząco zmodyfikowanym Unreal Engine 3.

skie ślimaki, które potrafią przetwarzać ludzką tkankę na komórki macierzyste, a więc takie, które są zdolne do potencjalnie nieograniczonej liczby podziałów (co oznacza, że są **nieśmiertelne i samoodnawialne**), a także do przekształcania się w inne typy komórek.

W rękach mieszkańców Rapture powinno być to odkrycie przełomowe – najwspanialsze mózgi ludzkości mogłyby przecież dzięki niemu znaleźć sposób na długowieczność, odkryć lekarstwa na śmiertelne choroby. I wydawało się, że tak właśnie będzie, bo badania nad ślimakami doprowadziły do stworzenia substancji o nazwie Adam, która nie dość, że miała właściwości lecznicze, to jeszcze pozwalała zwiększać umiejętności – zarówno te fizyczne, jak i psychiczne – osób ją zażywających. Pokusa zdobycia nadludzkiej mocy jednak okazała się zbyt wielka, nawet dla najwybitniejszych przedstawicieli gatunku ludzkiego. Biznesowy konkurent Andrew Ryana, człowiek o nazwisku Fontaine, postanowił przejąć kontrolę nad zasobami Adam. To doprowadziło do konfliktu, który ostatecznie zniszczył niemal całą podmorską kolonię. W momencie kiedy zaczyna się gra, żyje w niej tylko garstka ocalałych, którzy zresztą w niewielkim stopniu przypominają ludzi, jakimi byli kiedyś – teraz to zmutowane istoty walczące o drogocenną substancję bez jakichkolwiek skrupułów i oporów moralnych.

Siostrzyczka głośno płacze

Wydarzenia, które doprowadziły do upadku Rapture, będą odsłaniały się, jeden przerażający szczegół po drugim, w trakcie rozgrywki. W całej kolonii rozrzuconych ma być wiele wskazówek, dzięki którym będzie można

ułożyć je w chronologiczną całość. Podobnie było w System Shocku 2 (tam chodziło o zagadkę wypadku na statku kosmicznym Von Braun) – tu jednak informacje zapisane będą nie w e-mailach czy komputerowych plikach, a... na gramofonowych płytach.

Pytania o to, co stało się w Rapture, nie będą jednak jedynymi, jakie sobie zadasz. Inne będą dotyczyły ciebie samego – tego, jak daleko będziesz się w stanie posunąć, by ukończyć grę. Odkryty dzięki badaniom nad morskimi ślimakami Adam to substancja, z której może korzystać również główny bohater. Odpowiednio wykorzystana zwiększy jego siłę, uczyni go bardziej odpornym, pozwoli zdobyć umiejętności nieosiągalne zwykłym śmiertelnikom (więcej o systemie „ulepszeri” nieco dalej). Problem w tym, że jedynym pewnym źródłem Adam są małe dziewczynki – w grze noszą nazwę Little Sister – zbierające ją z trupów zalegających na Rapture. Dzięki mocy współczesnych komputerów Małe Siostrzyczki wyglądają, zachowują się i gaworzą jak kilkulatek. **Będziesz potrafił** – patrząc w ich przerażone oczy, słysząc pełne bólu okrzyki i płacz – pozbawić je życia, by zdobyć kilka dodatkowych punktów zdrowia?

To, że „nositelami” Adama są małe dziewczynki, nie jest wcale przypadkowe (w jednej z wcześniejszych wersji gry były to przetransformowane insekty) – właśnie w taki, ukryty sposób ekipa Irrational

Za czym kolejka
ta leży?



**M3POWER
NITRO**

**PERFEKCYJNA
WSPÓŁPRACA
PERFEKCYJNE
GOLENIE**



**TRZY KROKI
IDEALNEGO
GOLENIA**



Specjalne, opatentowane i pulsujące ostrza maszynki M3Power NITRO spowodują, że Twoja skóra stanie się idealnie gładka już po pierwszym pociągnięciu maszynką. Zobacz jak łatwe, przyjemne i niezwykle dokładne może być Twoje golenie.

Gillette®

Najlepsze dla mężczyzny™

Hmmm... najwyraźniej ktoś tu postanowił zdeklasować Splinter Cella. Nie będzie nam Sam trzema światełkami szpanował...

Disco postapokaliptyczne?

Games chce sprawić, byś zastanowił się nad tym, czym dla ciebie są gry komputerowe, jak bardzo wchodzisz w ich świat oraz czy wirtualnej rzeczywistości kierujesz się tymi samymi regułami, które są dla ciebie ważne również w świecie realnym...

Ekologiczne AI

Zdobycie Adama wymaga nie tylko pokonania moralnych rozterek. Trzeba też poradzić sobie z innym, dużo bardziej namacalnym przeciwnikiem. Tam, gdzie pojawiają się Małe Siostrzyczki, znaleźć można zwykle również potężnych, ubranych w głębiny skafander nurka, uzbrojonych w wielki świder małomównych facetów, którzy w świecie gry noszą nazwę Big Daddy.

Zadaniem Wielkich Tatuśków jest chronienie Małych Siostrzyczek – korzystając z zaawansowanych algorytmów sztucznej inteligencji starają się oni nie odstępować ich nawet na krok, a gdy pojawi się jakieś zagrożenie, robią wszystko, by mu zapobiec – co niekoniecznie jest jednoznaczne z atakowaniem, bo-

wiem jeśli tylko zbliżysz się do jednej Siostrzyczki, najpierw po prostu spróbują cię odepchnąć.

Zależności między Siostrzyczkami a Tatuśkami to część większego systemu kierującego światem gry, który twórcy opisują jako **Ecological AI**. Wszystkie postacie – a szczególnie przeciwnicy agresywnie nastawieni do gracza,

Dzięki zastosowaniu tak rozbudowanej sztucznej inteligencji świat gry jest nieprzewidywalny.

Szok pierwotny

Początkowo fabuła Bioshock wyglądała zupełnie inaczej. Zamiast w podwodnym mieście, miała się rozgrywać w opuszczonym laboratorium z II wojny światowej, odkrytym przez naukowców na początku XXI wieku. Pomysł na fabułę i rodzaj gry ewoluowały wraz z pracami, ale pewne elementy przetrwały jeszcze z czasów tego wstępnego projektu. Już wtedy bohater mógł rozwijać umiejętności przy użyciu Plasmidów, działał również system ekologicznej AI. W jego ramach występowały trzy rodzaje organizmów – drony, łowcy i żołnierze. Algorytm AI dronów nakazywał im wyszukiwać w korytarzach laboratorium martwe ciała, by przetworzyć je na cenny genetyczny materiał. Sztuczna inteligencja łowców zmuszała ich do polowania na drony, żołnierze zaś mieli za zadanie bronić tych pierwszych. Nietatwo dostrzec, że Małe Siostrzyczki to właśnie drony. Wielcy Tatuśkowie to żołnierze, a łowcy to wszystkie pozostałe Splintery.

DTS

Jednym z ciekawszych mechanizmów ukrytych w grze Bioshock będzie Dynamic Training System, nietypowy rodzaj samouczka wymyślony przez programistów z Irrational Games. Założyli oni, że duża część graczy, którzy kupią Bioshocka, będzie znała podstawowe zasady, na jakich opiera się podobne gry. Jeśli więc ktoś w naturalny sposób będzie radził sobie ze strzelaniami do przeciwników, z używaniem Plasmidów w czy wlatywaniem się do systemów bezpieczeństwa Rapture, nie zobaczy ani jednej podpowiedzi. Jeśli jednak będzie miał z tym kłopoty lub program „wyczuje”, że gracz nie korzysta ze wszystkich możliwości, na ekranie zaczną się pojawiać wskazówki dotyczące nieużywanych funkcji, tym więcej, im dłużej dany element rozgrywki będzie sprawiał graczowi trudności.

Te, szambonurek, wynocha stąd!



jedno, konkretne rozwiązanie, np. czerwone drzwi otworzyć trzeba czerwoną kartą kodową. Te drugie to sytuacje, w których gracz może się zachować dowolnie, bazując na własnej pomysłowości i umiejętnościach posiadanych przez bohatera.

Te ostatnie zależą od dwóch parametrów – współczynników postaci, które można zwiększać korzystając z Adama oraz Plasmidów, modułów modyfikujących współczynniki lub dających zupełnie nowe umiejętności, np. moc telekinezy czy umiejętność wlatywania się do systemów obronnych Rapture (łącznie będzie ich około 50 rodzajów). Co ciekawe, używane Plasmidy można w niemal każdej chwili wymienić na inne – robi się to w specjalnych maszynach o nazwie Plasmid-Quik. Podjęte raz decyzje o umiejętnościach bohatera nie muszą mieć więc konsekwencji aż do końca gry – tu decyduje się raczej, jakie zdolności będą przydatne do przejścia najbliższej sekwencji. Można będzie również modyfikować parametry broni – w grze pojawi się sześć podstawowych rodzajów pukawek, dzięki różnym dodatkom będzie można zwiększyć ich celność, siłę ognia itd.

Bądź gotów na szok

Bioshock trafi na rynek za kilka miesięcy (oficjalna data premiery określana jest w chwili obecnej słowami „II kwartał 2007”), gra natomiast jest już niemal w całości ukończona i pozostały czas będzie przeznaczony na dopracowywanie i testowanie jej poszczególnych elementów. To proces wyjątkowo trudny, bo ze względu na swobodę, jaką Bioshock oferuje graczom, testerzy nie są w stanie precyzyjnie przewidzieć, z jakimi umiejętnościami gracze dotrą do kolejnych punktów fabuły, na jakie pomysły wpadną odkrywając sekrety Rapture.

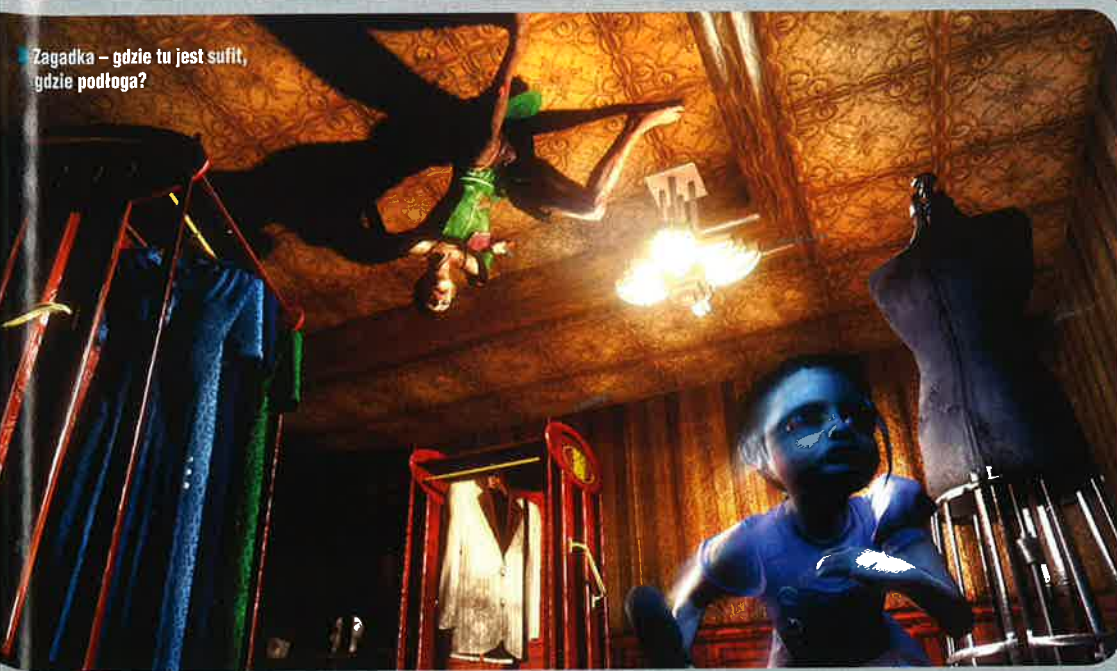
To też czas dla nas, by zainwestować w upgrade sprzętu (sądząc po wyglądzie Bioshocka, jego wymagania będą raczej spore, jej silnik to w końcu zmodyfikowany Unreal Engine 3) lub kupić Xboxa 360 (to druga, obok Games for Windows, platforma, na którą gra zostanie wydana), a także już teraz pomyśleć nad pytaniem o to, jak daleko będziemy się w stanie posunąć, by zdobyć nadludzkie moce... [CDA]

czyli zmutowani mieszkańcy Rapture, nazywani w grze ogólnym mianem Splicer – są częścią „specyficznego” łańcucha pokarmowego, u którego podstawy leży Adam. Wszyscy chcą go zdobyć, więc różne gatunki Splicerów (będzie ich w grze 10) walczą ze sobą nawzajem, a działaniami tymi sterują algorytmy AI. Można to wykorzystać, korzystając ze specjalnych substancji, które mogą np. wywołać agresję pewnego rodzaju przeciwników (np. chodzących po suficie Ceiling Crawlerów, o wyglądzie zmutowanych tancerzek z wodevilu) lub też sprawić, że inni mieszkańcy Rapture będą uważali gracza za Wielkiego Tatusia (co może ułatwić zbliżenie się do Małej Siostrzyczki bez budzenia jej podejrzeń).

Wolność i swoboda

Dzięki zastosowaniu tak rozbudowanej sztucznej inteligencji świat gry jest nieprzewidywalny. Zespół Irrational Games stara się unikać korzystania ze skryptów wszędzie tam, gdzie jest to możliwe – a więc w większości przypadków. Takie podejście sprawia, że przeszkody, które należy pokonać w Bioshocku dzielą się na dwa rodzaje – Ken Levine nazywa je cyfrowymi i analogowymi. Te pierwsze to problemy, które mają

Zagadka – gdzie tu jest sufit, gdzie podłoga?



Gillette
MACH3

PERFEKCYJNA
WSPÓŁPRACA
PERFEKCYJNE
GOLENIE



TRZY KROKI
IDEALNEGO
GOLENIA



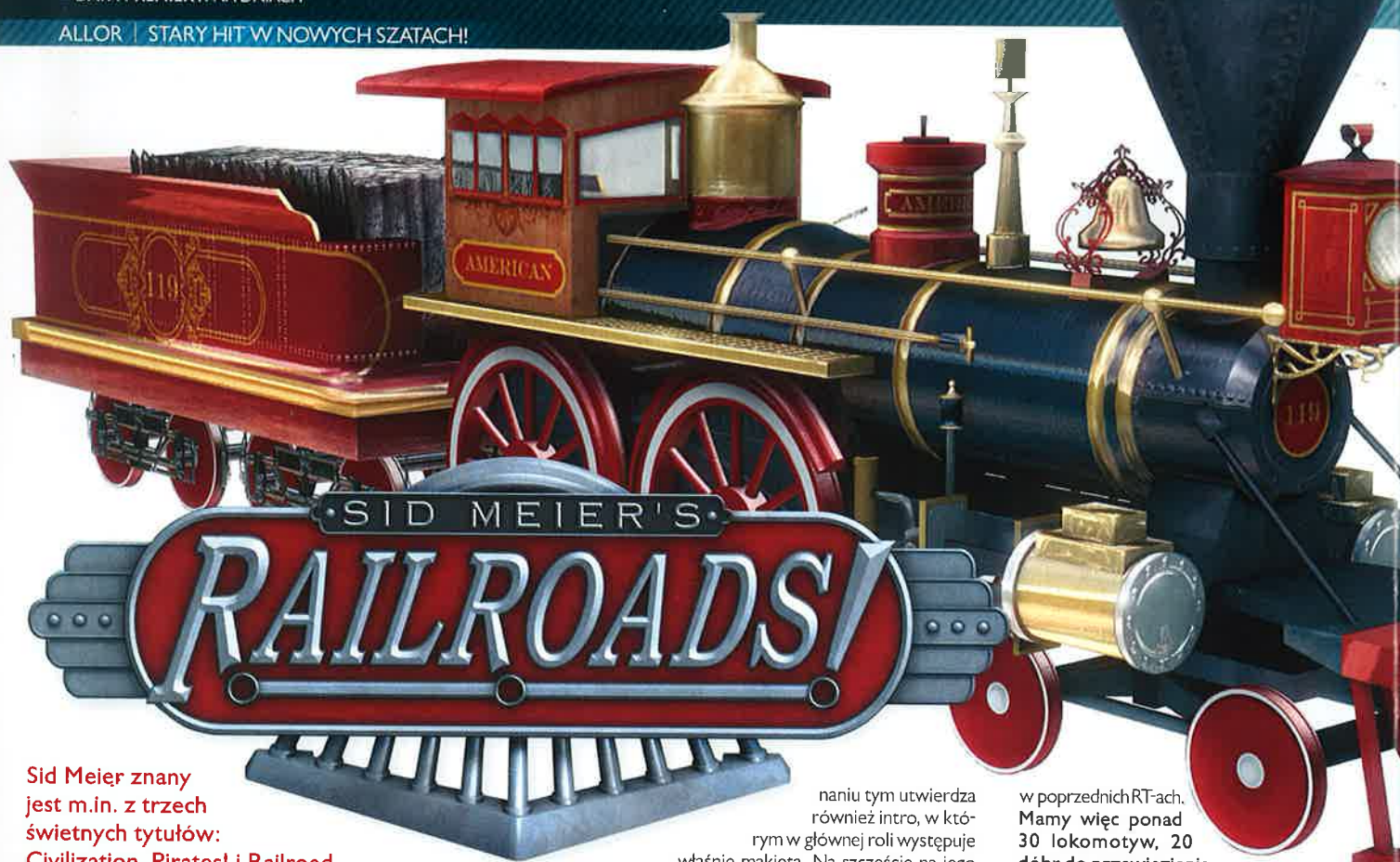
Wmasuj w ogoloną twarz odrobinę balsamu Gillette MACH3. Zawarty w nim aloes ukoi i nawilży Twoją skórę, a gliceryna dostarczy jej niezbędnych witamin, pozostawiając Cię z uczuciem świeżości na wiele godzin.

Gillette®

Najlepsze dla mężczyzny™

■ PRODUCENT: FIRAXIS
 ■ WWW.2KGAMES.COM/RAILROADS/RAILROADS.HTML
 ■ DATA PREMIERY: NA DNIACH

ALLOR | STARY HIT W NOWYCH SZATACH!



Sid Meier znany jest m.in. z trzech świetnych tytułów: Civilization, Pirates! i Railroad Tycoon. Ten pierwszy doczekał się – po kilku takich sobie sequelach – kontynuacji godnej jednej z najlepszych strategii wszech czasów, na jakość ostatnio wydanego remake'u Piratów narzekać również nie można, tylko Tycoon jakoś nie mógł się kampanii odkurzającej doczekać. Do czasu...

Nie będę ukrywał, że jako wielki niegdyś fan transportowych tycoonów w ogóle, a kolejowych w szczególności, wiele sobie po zawartości tego konkretnego CD-ka obiecywałem... Pytanie zatem brzmi – czy po tylu latach nadal jest się czym podniecać, skoro to przecież gra o transportowaniu dóbr wszelakich, a nie nowa Lula?

Makieta czy stalowe kolosy?

Na podstawie zapowiedzi i dostępnych screenów można było dojść do wniosku, że tym razem będziemy mieli do czynienia z luźniejszym podejściem do tematu, przywodzącym na myśl wielką kolejową makietę. W przeko-

naniu tym utwierdza również intro, w którym w głównej roli występuje właśnie makietka. Na szczęście na jego końcu pojawia się widok z okna – i zobaczyć możemy rzeczywiste pociągi. Co zatem przeważa w samej grze?

Jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie niestety nie ma, bo faktycznie mamy tu do czynienia z makietowym podejściem do grafiki: małe odległości między miastami, brak zachowania skali i trochę zbyt plastyczny – taki... modelowy – wygląd całości. Na szczęście prezentuje się to całkiem przyjemnie, a zastosowanie nowego engine'u sprawiło, że oglądamy nie tylko ładnie wymodelowany teren gry, ale też możemy swobodnie operować kamerą – w końcu to pełne 3D.

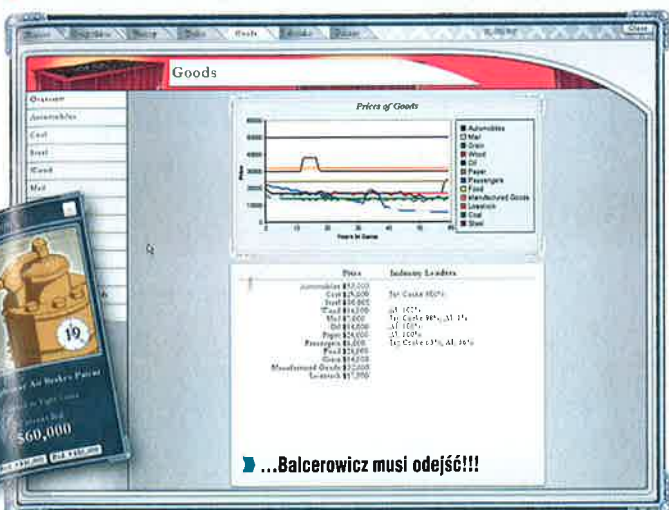
Do tego cukierkowatego świata włożono jednak wszystko to, co sprawiało tyle frajdy

w poprzednich RT-ach. Mamy więc ponad 30 lokomotyw, 20 dóbr do przewiezienia oraz 30 typów fabryk i zakładów przetwórczych. Do tego dochodzi giełda (ograniczona do akcji spółek kolejowych – dokładnie jak w poprzednich częściach), przejmowanie konkurencji czy fabryk, rozbudowane statystyki i system patentów (jak nowy sposób budowy mostów, dzięki któremu można je stawiać o połowę taniej, czy wagony pasażerskie, zwiększające wpływy z przewozu), o które możemy się bić z konkurencją (wykupienie patentu daje nam dziesięcioletnią wyłączność na korzystanie z danego bonusu). I jeszcze misje (np. dostarczyć 10 wagonów ziarna do miasta), i jeszcze edycja oznaczeń kolorystycznych...

A dzięki paru poziomom trudności oraz realizmu ruchu kolejowego (na najprostszym



Wrażenia po becie: pozytywne.



...Balcerowicz musi odejść!!!

pociągi mogą przez siebie prze-
nikać) dobrze powinni się bawić
tak weterani, jak i początkujący.

Chińczyków zatrudnię od zaraz!

Ci ostatni (początkujący, nie
Chińczycy) na pewno do-
cenia kilka bardzo przy-
jemnych dodatków,
jak podawanie
przewidywa-
nych przycho-
dów danego
pociągu, dzięki czemu już na ekranie
wyboru trasy można określić najbar-
dziej optymalny skład (np. bardziej
opłaca się przewieźć dany towar
szybko albo wydłużyć trasę, zmienia-
jąc po drodze wagony – już nie bę-
dziemy musieli zdawać się jedynie na
własną intuicję).

Nie trzeba się również martwić
o serwisowanie lokomotyw tudzież
uzupełnianie wody czy paliwa. Martwi
się o to komputer i to bez potrzeby
stawiania dodatkowych budynków,
choć szkoda, że nie ma możliwości,
by się tym jednak – jeśli ktoś chce
– zajmować samemu.

Świetnie rozwiązano prowadzenie
torów przez miasta czy w pobliżu
zakładów. Otóż drogi żelazne mają
w tej grze absolutne pierwszeństwo,
dzięki czemu wystarczy wyrazić chęć
przeprowadzenia torów np. przez
Nowy York, a budynki same i bez
żadnych kosztów „rozstąpią się”!
Niby mało to realistyczne, tym bar-
dziej że znowu nie można tego wyłą-
czyć, ale po kilku rozegra-
nych partiach
uważam to

za jedną z największych zalet gry.
W końcu to i tak tylko zabawa!

Jednak beta zasiała także ziarno niepo-
koju. Pierwszy problem związany jest
ze sposobem budowy torów. Niby
rozwiązano to perfekcyjnie (wystarczy
wybrać ikonę budowy, kliknąć w do-
wolnym miejscu już istniejącego toro-
wiska i pokazać myszką miejsce doce-
lowe – gra na bieżąco pokazuje nam
przebieg torów i ich koszt, a w przy-
padku zakrętów również maksymalną
prędkość składu), ale... Nie znalazłem
na przykład opcji stawiania własnej
sygnalizacji, są również problemy ze
skrzyżowaniami. Poza tym nie wszys-
kie tory dało się skasować, choć to
akurat zwałam wyłącznie na betę.

Za to problem z blokującymi się pociąg-
ami może niestety dotyczyć także
ostatniej wersji, VV Railroads! nie ma
bowiem póki co opcji wycofania pociąg-
u, więc jeśli dwa składy jadące w prze-
ciwnych kierunkach spotkają się na
jednych szlatach, a mamy włączony
pełny realizm, jedynym wyjściem było
w becie skasowanie jednego z nich...

I jeszcze rzecz ostatnia – całość
chodziła dość wolno. Wprawdzie
w becie kod nie jest jeszcze do końca
zoptymalizowany, ale... O proble-
mach z przenikającymi się czy znika-
jącymi obiektami wspominam już
tylko dla spokoju sumienia, bo to
akurat w becie nic złego.

Kolej, głupcze!

Ogólne wrażenia po grze mam
jednak pozytywne. Fakt, że trochę
na wyrost, ale mimo wszystko wie-
rzę, że te kilka problemów uda się
poprawić. A parę innych, jak choćby
przedział czasowy gry – kończy się
ona na latach osiemdziesiątych ze-
słego wieku – nie jest w końcu aż
tak ważnych...

PS Pełna wersja będzie wyposażona
w multi, ale tego w becie nie
miałem sprawdzić, po-
dobnie jak i edytora. [GDA]

W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ GŁOSÓW UŻYCZYLI:

PRZEMYSŁAW
CYPRYAŃSKI

AGNIESZKA
DYGANT



PRZYGODA
NIE UMIERA
NIGDY.



W KINACH OD
10 LISTOPADA

CHARAKTERYZACJA DAMIAN LEWIS EWAN MCGREGOR BILL HIGHY SOPHIE OKONEKO ALEX POTTYFER MISSI PYLE ANDY SERKIS ALICIA SILVERSTONE ASHLEY WALTERS
ORAZ MICKEY ROURKE "STORMBREAKER" (ODDATKOWE) WALK DONNIE-YEN KASTA SARAH BIRD KOSTYMA JOHN BLUMFELD

ALEX RIDER

misja: STORMBREAKER

ISLE OF MAN FILM, UK FILM COUNCIL ORAZ ENTERTAINMENT FILM DISTRIBUTORS PRZEDSTAWIA PRODUKCJE SAMUELSON PRODUCTIONS
ORAZ VIP MEDIENFONDS 4 W WSPÓŁPRACY Z RISING STAR SARAH BOLGER ROBBIE COLTRANE STEPHEN FRY DAMIAN LEWIS
EWAN MCGREGOR BILL HIGHY SOPHIE OKONEKO ALEX POTTYFER MISSI PYLE ANDY SERKIS ALICIA SILVERSTONE ASHLEY WALTERS
ORAZ MICKEY ROURKE "STORMBREAKER" (ODDATKOWE) WALK DONNIE-YEN KASTA SARAH BIRD KOSTYMA JOHN BLUMFELD
CHARAKTERYZACJA KIRSTIN CHALMERS WSPÓŁPRODUKT JESSIE PARKER WYDOLNOWNIKOW PRODUKOW KEVIN VAN THOMPSON MUZYKA ALAN
PARKER MONTAŻ ANDREW MADRITCHIE SCENARIUM RICKY ETTES REŻERIA CHRIS STAMER PRODUKOWYKANTAR HILARY DODDGE
WICEL GREEN ANTHONY HOROWITZ ANDREAS SCHMID SCENARIUSZ ANTHONY HOROWITZ NA PODSTAWIE WYKRESZ POMIĘSI
PRODUKOW MARIO SAMUELSON PETER SAMUELSON STEVE CHRISTIAN ANDREAS GROSS REKONSTRUCJA GEOFFREY SAK



Książka wydana przez Wydawnictwo Amber Dalsze przygody Alexa Ridera w książce wydanej przez Wydawnictwo Znak

www.stormbreaker.vision.pl www.stormbreaker.com

PRODUCENT: BLIZZARD
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
PREMIERA: KONCÓWKA ROKU
WWW.WOW-EUROPE.COM/EN

ALLOR | REWOLUCJA W AZEROTH

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

Informacje o pierwszym dodatku do World of Warcraft pojawiały się sukcesywnie od dłuższego już czasu.

Dwie nowe rasy, nowy kontynent i nowe krainy na starych kontynentach, masa nowych Instancji, umiejętności, przedmiotów, zadań – wszystko to fan! (także redakcyjni!) znają na pamięć. Tym niemniej na betę czekaliśmy z wielką niecierpliwością, wraz z nią bowiem mieliśmy poznać odpowiedź na pytanie najważniejsze...

World of Warcraft to fenomen, jedyny sieciowy RPG, który może się pochwalić siedmioma milionami aktywnych kont – bo sprzedanych egzemplarzy nikt (przynajmniej oficjalnie) nie liczy. A wielkie oczekiwania, jeśli chodzi o dodatek, nie wzięły się z powietrza – w końcu zwykle, darmowe patche wnoszą tu niejednokrotnie więcej niż „pełnoprawne” dodatki konkurencji.

Ośmiornice kontra koty

Zanim przejdę do najważniejszego, parę słów o rzeczach znanych już wcześniej. Dwie nowe rasy to draenei po stronie Przymierza oraz blood elfy w Hordzie. Ci pierwsi trafili do Azeroth na pokładzie statku kosmicznego (tak, statku kosmicznego i tak – nadal piszę o Warcraftie), który podczas lądowania uległ katastrofie,

a gracz wciela się w jednego z rozbitków, któremu przyczepiła się do twarzy ośmiornica (bo tak draenei wyglądają, z czego nawet sami żartują).

Początkowe lokacje pełne są więc fragmentów tego kosmicznego wehikułu i faktycznie – wyglądają dość futurystycznie. Te nieskazitelnie białe ściany i dziwne urządzenia, przy których nawet gnomowskie wynalazki wydają się takie... przyziemne. Co ważne, jest to jedyna rasa po tej stronie Mo... no, nieważne czego, mająca w swoich szeregach szamanów – dotychczas była to klasa dostępna jedynie dla Hordy. Poza tym można w biegu zobaczyć także ich wierzchowce (wyglądają jak mamuty i co ciekawe, w okolicy 10 poziomu dostaje się questa, dzięki któremu można już po paru godzinach grania zasmarkować, co taki wierzchowiec daje), zwiędzić ich dwie krainy startowe oraz stolicę czy zrobić nowe, i mimo iż gram w WoW od samego początku, całkiem przyjemne questy. Słowem – jest bardzo fajnie, a pojawienie się krów z ośmiornicami na głowie (bo trudno nie przyrównać draenei do tauronów), mimo tego statku kosmicznego, dobrze wpasowuje się w klimat Warcrafta.

Tak samo jest z nowym odłamek elfów, których stolicę wiele osób, z jakimi dane mi było rozmawiać, uważa za najładniejszą w grze. Ale nie to jest najważniejsze, choć trzeba przyznać, że wprowadzone wraz z nimi dwie krainy są również bardzo klimatyczne. Wraz z nimi Horda dysponować będzie bowiem paladynami, a poza tym – wystarczy chwilę pograć elfką, by nie mieć wątpliwości, że to (biorąc pod uwagę taniec czy choćby skradanie się rogali)... kociaki. Do tego jeżdżące na chocobosach z Final Fantasy. Wprawdzie w Warcraftie to skrzyżowanie strusia z kurczakiem nazywa się inaczej, ale podobieństwo jest aż nadto uderzające.

Outlands

Druga rzecz znana już wcześniej to nowy kontynent. Można go było w biegu poznać po przeniesieniu swojej postaci (co teoretycznie trwało dwa dni, a praktycznie „nieco” dłużej), tyle tylko, że... za pierwszym razem przenieśliśmy się redakcyjną bandą

Eld zawsze miał ciągoty do elfek...

Strider z Half-Life'a w Warcraftie? Czemu nie!

Jesień w pełni, Eld pełen szczęścia. :)

na serwer francuski. No co, na stronie nie było to zaznaczone, a beta się jeszcze nie ściągnęła. Po dwóch kolejnych dniach trafiliśmy w końcu dobrze i... ta gra po 60 jest jeszcze lepsza!

Po pierwsze samo awansowanie – **wbrew wcześniejszym informacjom dobiecie do 70 poziomu doświadczenia wcale nie będzie trudne.** Nie ma żadnego przeskoku, a w cztery dni po rozpoczęciu bety na serwerze były już postacie na poziomie 67! Do tego questów ani złota, ani magicznych przedmiotów w Outlands nie brakuje!

Ba, pojawiają się także zupełnie nowe ich rodzaje, jak misje bombowe. Naprawdę! Dostajemy bomby, siadamy na latajkę, zakładamy czapkę pilotkę i hajda na wroga! Dobra, czapki akurat nie dostajemy, ale klimat i tak jest!

Do tego pomiędzy niemal wszystkimi osadami można się przemieszczać drogą powietrzną, widać więc, że latać będziemy w Outlands sporo nawet przed zdobyciem skrzydlatego wierzchowca. A jeśli do tego dodać nowych wrogów i zapierające dech w piersiach widoki... Tak, nowe krainy to kawał porządnej roboty. Co ciekawe, jednogłośnie stwierdziliśmy też, że w becie lepiej wyglądają nawet stare krainy. Rewolucji nie ma, ale kolory jakby ładniejsze, horyzont szerszy, może nawet tekstury nieco lepsze...

Powrót do korzeni!

Dobra, a teraz pora na to najważniejsze pytanie i odpowiedź. A zatem: **dla kogo adresowany jest ten dodatek? Dla normalnych graczy, którzy mają jeszcze czas na real life!** Bo choć zbierane przez ostatni rok epiki pomagają w awansowaniu, mniej więcej od 65 poziomu lepsze rzeczy zaczyna się dostawać za wykonane zadania – a zwykłe niebieskie rzeczy z poziomu 60 biją na głowę nawet wypasione przedmioty z Naxxramas! Zresztą wiele osób zaczyna wymianę sprzętu na zielony już na poziomie 60, bo postacie muszą być tutaj bardziej wszechstronne (tarkujący druid to standard!). Poza tym nowe podziemia przeznaczone są dla maksymalnie 25 osób, pełno jest takich dla drużyn pięciosobowych – innymi słowy, tracą rację bytu wielkie gildie.

A że nowe epiki dostawać się będzie za questy, jak w AQ40 czy Naxosie – nie powinno być już takich problemów, by wynieść z rajdu coś dla siebie, nie ma też placzu, że znowu nie dla mnie nie wypadło, a wszystko wzięli ci piii szamani* (*wstawić dowolną klasę, która zgarnęła większość epików). Uwaga na marginesie: jeśli kilka poprzednich akapitów to dla ciebie bełkot (yeah! – Smuggler), spieszę z tłumaczeniem – World of Warcraft stanie się dzięki Burning Crusade jeszcze bardziej przyjazny dla graczy dysponujących małą ilością wolnego czasu. (To nie można było tak od razu? – Smg.) W dodatku będą oni mogli zobaczyć także te słynne MC, BWL, AQ40 czy Naxos – bo dzięki nowym przedmiotom i 70 poziomowi doświadczenia (a ten można bez problemu zdobyć także solo) będzie to dużo prostsze. I wcale niepozbawione sensu – bo łupy będzie się teraz dostawało w zależno-

Wielka krowa w kropki bordo
biła moby kręcąc mordą...

Moot

Ostrożnie z tymi
grzybkami,
ostrożnie...

Wielkie gildie tracą w Burning Crusade rację bytu.

ści od doświadczenia postaci wchodzących do podziemi.

Już tylko... właśnie, ile jeszczePPP

Teoretycznie Burning Crusade powinno się pojawić przed Gwiazdką. Po becie widać, że trochę pracy jeszcze Blizzardowi zostało, ale pozostaje trzymać za nich kciuki. Bo zmiany są rewolucyjne – w końcu będzie można ponownie pograć z dobrymi znajomymi, pochodzić w 5 osób do podziemi i coś z tego mieć, powalczyć PvP (znikną chore rangi i „honor”, a punkty przyznawane za zwycięstwa nie będą same z siebie znikać, za to posłużą za walutę w specjalnych sklepach), pola-

tać na nowych wierzchowcach (za jedynie 5 tysięcy sztuk złota – sumaryczna cena za umiejętność i smoka), poznać nowe krainy, przeżyć wielkie bitwy z przeszłości dzięki Jaskiniom Czasu...

Kurczę, choć jesteśmy szczęśliwcami, którym dane było pograć w betę, z tym większą niecierpliwością oczekujemy na wersję pełną – bo dzięki niej najlepszy MMORPG stanie się jeszcze bardziej niesamowity! [CDA]

(A praca w redakcji jeszcze trudniejsza... Smg)



TIE Bomber atakuje!

PRODUCENT: Obsidian Entertainment
WWW.ATARI.COM/NWN2
DATA PREMIERY: LISTOPAD 2006

GEM | KRAINY NIEZAPOMNIANE

NEVERWINTER NIGHTS 2

FORGOTTEN REALMS

Neverwinter Nights 2

Nie było chyba dotąd w historii tak udanego roku dla komputerowego role-playing jak dobiegający powoli końca 2006. Na przestrzeni dosłownie kilku miesięcy fani życia innym życiem mieli możliwość poznać i pokochania kolejnych części swych ulubionych serii – czwartej z The Elders Scrolls, zatytułowanej Oblivion, trzeciej z Gothic i wreszcie – co dzięki testom wersji beta wiemy na pewno już teraz – drugiej z Neverwinter Nights!*

Neverwinter Nights 2, jak zapewne wszyscy zainteresowani wiedzą nie gorzej od nas, to następca niedościgłej pod wieloma względami i nieprawdopodobnie popularnej po dziś dzień gry role-playing z 2002. Podobnie jak tamta (czy może raczej: tamte, gdyż dane nam było poznać później dwa oficjalne dodatki) osadzona jest w fantastycznej scenerii Zapomnianych Krain systemu Dungeons & Dragons.

W przeciwieństwie jednak do poprzednich gier serii, stworzonych przez kanadyjskie BioWare, za Neverwinter Nights 2 odpowiada zupełnie inny twórca. Jest nim Obsidian Entertainment – studio uchodźców z niezapomnianego Black Isle Studios. Ci dali się poznać z najlepszej strony już dzięki Knights of the Old Republic II – The Sith Lords. O ile jednak tamta była zaledwie (i aż) równie dobra jak oryginał, o tyle Neverwinter Nights 2 jest pod każdym względem lepsza niż pierwowzór! Już po kilku godzinach gry staje się jasne, że rozbudowaniu i usprawnieniu uległ każdy aspekt gry, a przy tym zachowane zostało wszystko to, co zdecydowało o popularności pierwszej Neverwinter Nights!

Tak właśnie powstają kręgi w zbożu... w trawie.

Niby wyznawca Clangeddina, a brody po pas ni ma...

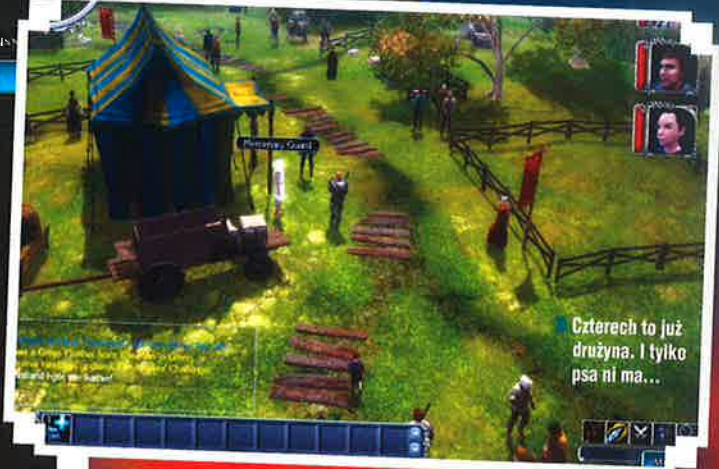
DEITY

- ABRAHAM
- BREXANAR TRIMMER
- CLANGEDDIN SILVERHEARD
- DUGMAREN BRIGHTMAN
- DUMATHION
- GOWA GOWDWIN
- HATA BRIGHTMAN
- MACHAMOR DUN
- MORADIN
- SHARDINAR
- THARD HARE
- VEGDADIN

INFO NAME
Choose a deity for your character to worship. Choice of deity has no significant impact on your character though it may be referenced during the game.

CLANGEDDIN SILVERHEARD
Aliases: Father of Battle, Lord of the Twin Axes, the Black of Blood Alignment: Lawful Good Portfolio: Battle, war, valor, bravery, justice in battle

BACK RECOMMEND NEXT



Czas bohaterów

Gra rozpoczyna się w kilkadziesiąt lat po wojnie pomiędzy miastami Neverwinter i Luskan, stanowiącymi scenę zdarzeń poprzedniczki. Nasi dawni, prestiżowo-epicy bohaterowie, którzy zgłębili Cienie Undrentide i gromili Hordy Podmroku, żyją już tylko w opowieściach bazarzy. Tymczasem jednak nad Fearun znów nadciągają ciemne chmury, a zagrożenie mające na horyzoncie, zdaje się, jest większe nawet niż tamto sprzed lat.

W takich też chwilach rodzą się bohaterowie. Ich przyjście na świat poprzedza rozbudowanie, ale jak zwykle przystępny proces tworzenia postaci. Nieodmiennie dostępne są obydwa płcie, jednak tym razem wybrać możemy także podrasę każdej z klas – dla przykładu assimara, duergara czy drowa, oraz nowe klasy jak mnich czy warlock. Do tego możliwe jest wykreowanie – dzięki modułowej budowie w pełni trójwymiarowych bohaterów – setek tysięcy kombinacji każdej z postaci, a jej portret, co ważne, zawsze odpowiadać będzie wyglądowi. Pojawiła się także istotna dla konstrukcji dialogów w grze możliwość wskazania wyznawanego bóstwa (pełny panteon każdej z ras!) i zdefiniowania postawy życiowej animowanej postaci (milicjant, rozrabiaka, kocietka itp.).

Wielkich czynów

Akcja Neverwinter Nights 2 rozpoczyna się w West Harbor – niewielkiej osadzie na bagnach Wybrzeża Mieczy. Wydarzenia, jakie mają miejsce w trakcie dorocznego festynu,

stały się dla twórców dobrym pretekstem do wprowadzenia świetnego tutoriala pozwalającego poznać nowe elementy interfejsu i przyswoić sobie rozwiązania specyficzne dla tej części gry. Są one, bez obaw, ewolucyjnym rozwinięciem tego, do czego zdążyły przyzwyczaić nas wcześniejsze dodatki.

W Neverwinter Nights 2 kierujemy grupą czterech awanturników (w liczbę tę nie wliczam zwierząt i magicznych sprzymierzeńców). Naturalnie tak jak w Hordach Podmroku, mamy nad nimi pełną kontrolę – czy to w kwestii ich rozwoju (jak zwykle pojawiają się rekomendacje, jednak nie ma problemu, by zejść z przetartych, wygodnych ścieżek przyzwyczajeni), czy – kto wie, czy nie ważniejsze – ekwipunku. To oznacza, że tak jak w grach serii Icewind Dale możliwe jest taktyczne rozgrywanie bitew (witaj ponownie, aktywna pauzo!) i „specjalizowanie” poszczególnych członków drużyny w celu najskuteczniejszego wykorzystania opcji gry – choćby usprawnionego systemu tworzenia broni czy przedmiotów magicznych.

W lepszym świecie

Zupełnie nowa w Neverwinter Nights 2 jest również **oprawa graficzna**. Technologia renderingu napisana została od podstaw przez programistów z Obsidian Entertainment. Dzięki temu gra nie tylko nie odstaje od czołówek, ale – dzięki pełnemu trójwymiarowi, znakomitym animacjom czy wszechobecnym, ale wciąż miłym dla oka rozświetleniom – naprawdę może się podobać (z wyjątkiem niestety wchodzenia i wychodzenia z budynków,

co nadal wiąże się z koniecznością odczekania kilku chwil na statycznym ekranie ładowania).

Twórcom udało się też dzięki funkcji „mapowania wysokości” uniknąć wrażenia „klockowatości” świata; plansze są znacznie bardziej wiarygodne i przestrzenne niż wyraźnie płaskie mapy w pierwotnym. Naturalnie wszystkie te narzędzia, podobnie jak w przypadku pierwszej Neverwinter Nights, trafiają w ręce graczy, którzy, nie ma wątpliwości – odwdzięczą się twórcom **unieśmiertelniając** ich grę dzięki setkom, jeśli nie tysiącom znakomitych fanowskich

Neverwinter Nights 2 jest pod każdym względem lepsza niż pierwowzór!

modułów. A warto nadmienić, że możliwości, jakie dają edytory, są nieporównywalnie większe niż poprzednio!

Już teraz!

Stworzona w zaledwie dwa lata Neverwinter Nights 2, co dla role-playing wcale nie jest długim okresem (dla porównania – pierwowzór powstał cztery lata), nosi wszelkie znamiona dzieła godnego niejednej strony w kronice gier komputerowych. Widać wyraźnie, że jej twórcy bardzo poważnie potraktowali obietnicę uczynienia z tytułu już wcześniej znakomitego gry doskonałej.

Wyobraźcie sobie – kampania single player długości przynajmniej 30 godzin, opcja cooperative i funkcja Mistrza Podziemi, zestaw reguł D&D 3.5, całe dziesiątki nowych zdolności i ponad dwie setki czarów, nowe klasy prestiżowe (jak dla przykładu pojedynkowiec i kapłan bojowy) i pamiętany z The Sith Lords wpływ na członków drużyny. Do tego powrócić ma także wciąż ciepło wspomnianą z Baldur's Gate'a II, stanowiącą własność bohaterów twierdza. Ta ostatnia – nawiasem mówiąc – ma być nie tylko skarbonką zdolną wchłonąć zdobywany w trakcie gry majątek, ale mieć żywotne znaczenie, tu uwaga, w trakcie bitew! Nie możemy się już doczekać! **[GDA]**

*The Burning Crusade – pierwsze pudełkowe rozszerzenie World of Warcraft – obłędnie popularnego Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – również wpisuje się w tę ogólną zasadę. Nie ma wątpliwości – to był wyjątkowo dobry rok.



16

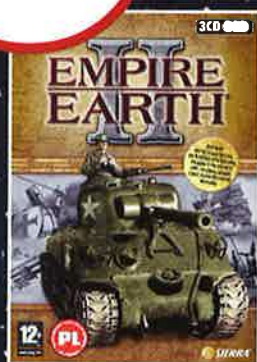
SUPER POMYSŁÓW

FAJNE

TYLKO 39,90 zł JUŻ 20 PAŹDZIERNIKA!



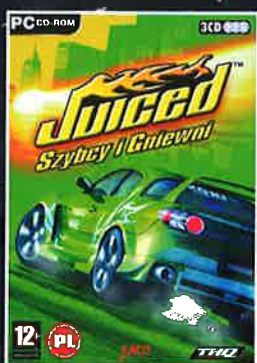
DUNGEON SIEGE II



EMPIRE EARTH II



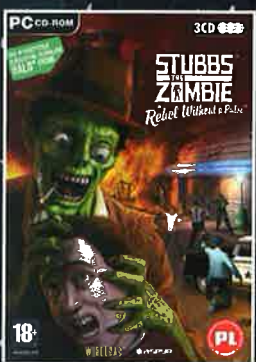
HAMMER & SICKLE:
CZERWONY SZTORM



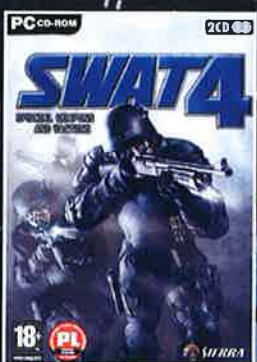
JUICED: SZYBICY
I GNIEWNI



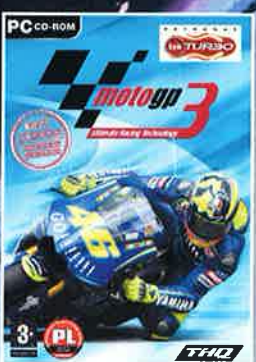
FOOTBALL
MANAGER 2006



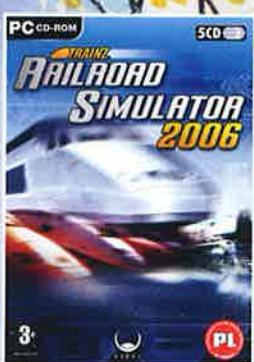
STUBBS THE ZOMBIE



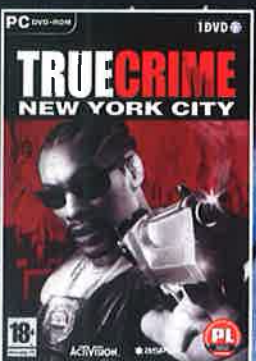
SWAT 4



MOTO GP3



TRAINZ RAILROAD
SIMULATOR 2006



TRUE CRIME:
NEW YORK CITY



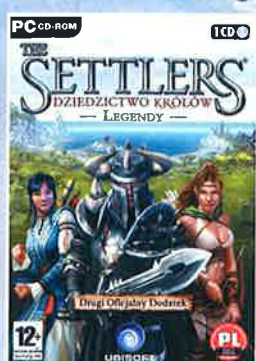
WORMS 4: TOTALNA
ROZWĄTKA



TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND



THE SETTLERS:
DZIEDZICTWO
KRÓLÓW

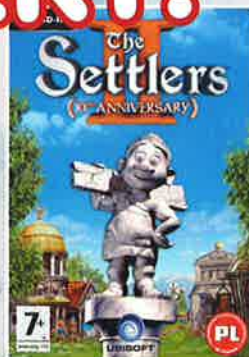


DODATKI DO THE SETTLERS
DZIEDZICTWO KRÓLÓW:
LEGENDY
+ MISJE DODATKOWE

NA ŚWIĄTECZNE PREZENTY!
PREZENTY!



SUPER PREMIERY!
TYLKO 49,90 zł
JUŻ 26 PAŹDZIERNIKA!



**THE SETTLERS II:
10-LECIE**



FLATOUT 2



Dożywotnia Gwarancja

Uzyskując nośnik wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już skończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

FPS.....	2	RPG.....	1	Sportowa.....	3
Ekonomiczna.....	1	RTS/strategia.....	3	TPP/akcja.....	1
Polonizacja.....	1	Samochodówka.....	1		
Przygodowa.....	2	Sim.....	1		

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 16 GIER

Hej!
Widać nadciągające święta – duże urozmaicenie gatunków i sporo naprawdę dobrych gier w tym numerze. A najlepsze w tym wszystkim jest to, że to przecież dopiero początek...

Autor: Błaze Wiśniewski



W mrocznym świecie komputerowego survival horroru flanelowa czapeczka pana Jasie wyglądała trochę głupio.

GAME WALKER

Broken Sword: Angel of Death

❖ **Od EGM-a:** Uczucia mam mieszane, bo choć najnowsza odsłona BS prezentuje się dobrze, a miejscami nawet bardzo dobrze, to jednocześnie za wiele jest w niej nielogiczności scenariusza, bym to mógł przełknąć – nawet gdy do popicia jest świetna grafika i dobry humor. Zdecydowanie scenarzystom nie dopisała tu wena. Jeśli ktoś nie grał w poprzednie BS, będzie zachwycony. Reszta może kręcić nosem w paru miejscach. Tym niemniej ogólnie gra grzechu warta.

❖ **Smuggler:** Hm, wyobraziłem sobie nagle grę Angel of Darkness vs. Angel of Death...

❖ **Mac Abra:** Cóż, choć lubiłem cykl BS, to na takie dictum, mając także do wyboru znacznie

wyżej ocenioną Tunguskę, chyba tę grę sobie odpuszczę.

❖ **Qn'ik:** Miło powitać ponownie w serii moją ulubioną Nicole... Brakowało jej ostatnio – żadna blondyna Francuzki nie zastąpi.

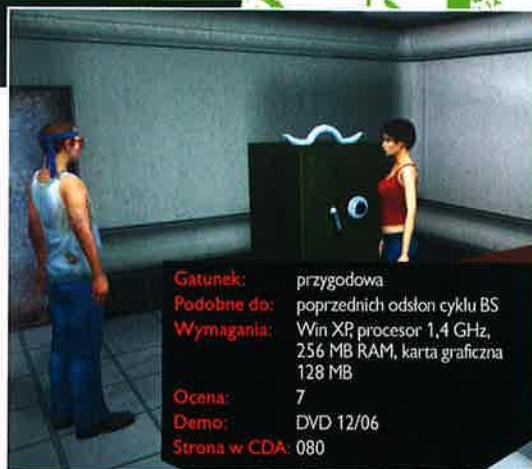
❖ **gem:** A propos – trafiliśmy początkowo w beta-testach The Burning Crusade na serwer francuskojęzyczny. Próba nawiązania kontaktu z tubylcami nie powiodła się. 'Speak french!'

❖ **Mac Abra:** ...Quoi?

❖ **eld:** Nous non mourir dela Paryż...

❖ **Allor:** Wulewu kusze!

❖ **Smuggler:** Ja was dwóch zawsze podejrzewałem, że wy ten tego, wy... Naskarzę Wszechpola-kom na was!



Gatunek: przygodowa
Podobne do: poprzednich odsłon cyklu BS
Wymagania: Win XP procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 128 MB
Ocena: 7
Demo: DVD 12/06
Strona w CDA: 080

Call of Juarez PL

❖ **Od CormaCa:** Polonizacja co najwyżej poprawna. Dziwi to, że polskie teksty są sporo gorsze od oryginału – skrócone, uproszczone i w ogóle jakby pisane na kolanie. Spolszczenie na szczęście jest kinowe, więc można wyłączyć podpisy i cieszyć się fajnymi dialogami angielskimi.

❖ **Qn'ik:** Ciekaw jestem, kto pisał scenariusz do tej gry... I czy robił to od razu po angielsku? Bo jeśli nie – to bez sensu.

❖ **gem:** Bez sensu, że nie po fhasusku.

❖ **Allor:** Dlaczego, ach, dlaczego Francuzom cały serwer oddali, a innych wprost nie poinformowali?

❖ **eld:** VIVA LA WIEŻA!!!!

❖ **Smuggler:** Nie ma się co dziwić, niestety, gra była robiona właśnie z myślą o odbiorcy anglojęzycznym, który grę kupi, a nie „zassie”. Więc na wersji PL firmie specjalnie nie zależało. Ale poza tym piraci nie szkodzą branży i uczciwym graczom, jasne, jasne. /

❖ **Mac Abra:** No tak, jak Smuggler wsiądzie na swego ulubionego antypirackiego Qn'ika, zawsze wpada w lekką depresję.



Gatunek: FPS
Podobne do: Hmm... Outlaws?
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2,2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 106

es się sprowo-
y pancerz i ni

Cezar IV

❖ **Od Huta:** Świetna gra strategiczna, choć to tylko Caesar III w nowej oprawie i z jedną naprawdę istotną zmianą (która i tak nie modyfikuje w znaczący sposób mechanizmów rozgrywki). Mimo to i tak warto zagrać – albo po to, by wspominać, albo po to, by zobaczyć, jak się projektuje gry strategiczno-ekonomiczne. Wady? Interfejs i brak stabilności.

❖ **Mac Abra:** Dla mnie, jednak powtórka z rozrywki. Nie ma w niej nic takiego, co by mnie zaskoczyło. Lepiej (i taniej) chyba odkurzyć Cezara Trzeciego.

❖ **Qn'ik:** Ale żeby go teraz odkurzyć, najlepiej kupić właśnie „czwórke” i potraktować gry komparatystycznie. :)

❖ **gem:** ...pardon my French, że się wyrażę.

❖ **Allor:** A wiecie, że w Chorwacji mają słone ciasto francuskie? Tylko i wyłącznie słone! To gorzej niż francuski serwer w becie!

❖ **Mac Abra:** A wiesz, że „allor” coś znaczy po francusku?

❖ **Czarny Iwan:** Nie wracam do III Cezara tak jak nie wracam do III RP!

❖ **Mac Abra:** Jeszcze za obiema zapłaczesz... Na szczęście w obu przypadkach można liczyć na reedycję. :)

❖ **eld:** Nous plaure. En Français.

❖ **Smuggler:** Uwierzyć mi, że Eld mówiący kulawą francuszczyzną to jest widok warty zapamiętania na wieki.



Gatunek: strategiczna/ekonomiczna
Podobne do: Caesar III, CivCity: Rome
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,6 GHz, 512MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 102



Tym razem „dobro” nienowe, ale wciąż kultowe. Płyta zespołu Osa Da Gnoi zatytułowana „<G> w stereo”. Mam nadzieję, że już nie do dostania w normalnym obiegu, dlatego mogę o niej pisać – to rzecz dla ludzi o wyjątkowo mocnych nerwach, a jednocześnie produkcja, która nie powinna się dostać w ręce dzieci. G(łównie dlatego, że jej tematyka jest... niecenzuralna czy też może raczej nieocenzurowana, a na dodatek zupełnie niesalonowa. Treść jest jednak nieważna – to najlepiej zaaranżowana, najbardziej pomysłowa pod względem muzycznym płyta w historii polskiego hip-hopu. Osiąga poziom, do którego – pod względem aranżacji właśnie – żadne nagrania Molesty, Warszawskiego Deszczu,

Fisza czy Paktofniki nawet się nie zbliżyły. Polecam – ale tylko ludziom, którzy potrafią słuchać muzyki bez uprzedzeń.

Defcon

➤ **Od Huta:** Bardzo nietypowa produkcja bardzo nietypowej grupy programistów. Prosta, ale sprytnie zaprojektowana strategia, która pozwala rozpętać atomowy armagedon za pośrednictwem Internetu. Jeśli zagrasz w nią po obejrzeniu wiadomości z Korei Północnej, być może zaczniesz rozglądać się za najbliższym schronem (nie mylić z wychodkiem).

➤ **Smuggler:** Niezła freudowska pomyłka – Hut zapisał pierwotnie tytuł tej gry jako DEFCON. Rozumiem, że na widok Defconu 1 można z wrażenia zdefekować... Całkiem możliwe. Sama gra takowej defekacji nie wywołuje – dla hardkorowców jak najbardziej tak.

➤ **Mac Abra:** Inspiracja kultowym filmem „Vargames” widoczna już z orbity okołozemskiej, ale gierka sama w sobie całkiem strawna, szczególnie gdy się gra nie z kompem (jego taktykę nietrudno rozszyfrować), a człowiekiem. Miłe. Ocenę popieram.

➤ **CormaC:** „Mile”... udane określenie gry, w której morduje się miliardy. :)

➤ **Allor:** Jakie tam miliardy, Francuzów jest na miliony, a nie miliardy...

➤ **Mac Abra:** „Śmierć jednostki to tragedia. Śmierć milionów – to już tylko statystyka”. © Józek Stalin. Sam wysieł z 50 000 orków w różnych rolkach i nagle go na refleksie wzięło.

➤ **CormaC:** Ale nie odparowywałem (dociećcie gierkę słowną, natychmiast!) ich atomówkami – miały szansę walczyć. :)

➤ **Czarny Iwan:** Pierwotny tytuł Huta brzmiał jakoś bardziej złowieszczo. Gra rzeczywiście daje radę, dołożyłbym nawet plusik.

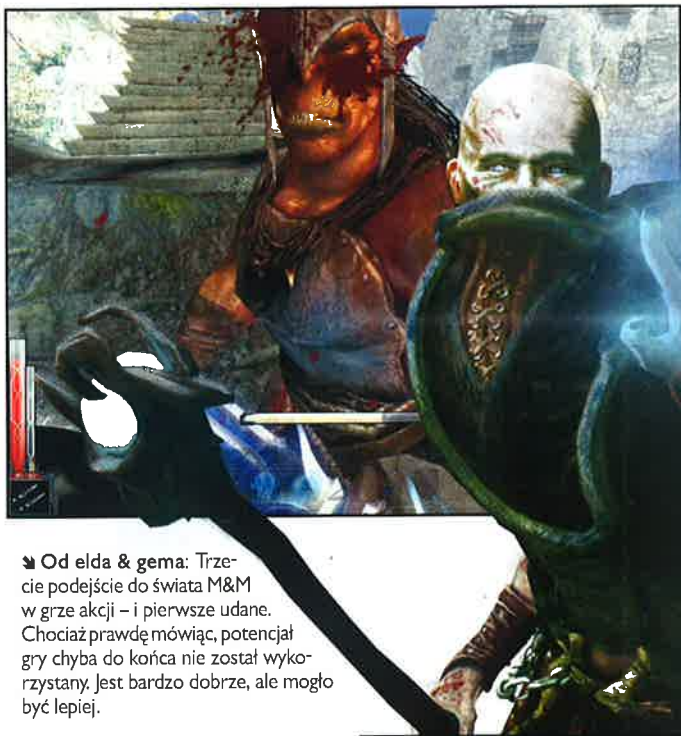
➤ **Qn`Ik:** Kropki kropkom gotują ten los...

➤ **eld:** La kropki ils prepare pointe.



Gatunek: strategia (głównie) online
Podobne do: hmm...Uplink?
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 600 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 104

Dark Messiah of Might & Magic



➤ **Od elda & gema:** Trzecie podejście do świata M&M w grze akcji – i pierwsze udane. Chociaż prawdę mówiąc, potencjał gry chyba do końca nie został wykorzystany. Jest bardzo dobrze, ale mogło być lepiej.

➤ **Smuggler:** To jest gra, w którą na prawdę da się grać z przyjemnością.

➤ **Mac Abra:** Ponoć w wersji dostępnej w sprzedaży levele będą się ładować dużo krócej – mówię „ponoć”, bo w tę wersję nie grałem, no ale przecież aż tak by nie ściemniali?

➤ **Qn`Ik:** A tu mi idzie taki wielki ork?...

➤ **gem:** Speak Franch, goddamnit!

➤ **Allor:** A jak ktoś nie parla franczy?

➤ **Hut:** Czytać ze stosownym akcentem – Nię wierzę, że ładowanie będzie krótkie.

➤ **Czarny Iwan:** Widziałem! Widziałem, jak się ładują levele! Nie-stety miałem tylko godzinkę i się nie doczekałem...

➤ **CormaC:** Ja widziałem, jak Qn`ik czytał książkę czekając na załadowanie etapu.

➤ **Smuggler:** A ja widziałem Elda, jak nie kłął i się nie chwale.

➤ **CormaC:** Przysnął? :)

➤ **eld:** C'est pas vrai!

Gatunek: akcja
Podobne do: Crusaders of Might and Magic, Legends of Might and Magic
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2,2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 8
Demo: DVD 10/06
Strona w CDA: 066

Konkurs SMS

Do wygrania:



1x VICENZA MT1220

Plaska klawiatura o nowatorskim i estetycznym wyglądzie, idealnie dostosowana do współczesnych komputerów PC.



2x M-GLO MT1217

Klawiatura o nowatorskim wyglądzie z płaskimi podświetlanymi klawiszami, idealnie dostosowana do współczesnych komputerów PC.



2x FERRARA MT1219

Plaska, ergonomiczna klawiatura o estetycznym wyglądzie.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaka kombinacja klawiszy służy do zamykania okien w Windows?

- a) Shift+Alt
- b) Ctrl+F
- c) Alt+F4

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.MT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

RETRO-ACTION

CDA 02/99



132 strony, 2 CD (pełna wersja gry Motor Mash), cena 14,99 zł. 11 zapowiedzi (w tym jedna zbiorcza, pokazująca, co szykowało dla nas EA, a był to m.in. Aliens vs. Predator). Z innych zapowiedzi należy wymienić Close Combat 3, Shogun Total War i sequel System Shocka. W newsach sporo ciągle się mówiło o Quake'u III Arenie, ale nie tylko. Polski Mortyr: zostaje wydany w USA przez Interactive Magic. Graczami wstrząsnęła też specyfikacja Voodoo3, m.in. 16 MB RAM-u, zegar wewnętrzny 125 MHz – Quake 2 w 1600 x 1200 chodził z 30 FPS! (Dobra, dobra, za następne 5-10 lat tak samo będziemy się śmiać z osiągnięć dzisiejszych kart...) Rozeszły się plotki (i a na szczęście plotkami pozostały), że od 2001 będzie się płacić nie tylko za zakup Windowsa, ale co miesiąc trzeba będzie odpalać Billowi działkę za korzystanie z okienek. Zapowiedziana jest gra Oni (mordobijka z fabułą, bardzo ładna, swoją drogą...) oraz sequel Trepassera (nigdy się nie ukazał) i Turoka. Polska firma Metropolis ogłasza, że pracuje nad grą bazującą na stworzonym przez A. Sapkowskiego świecie Gieraldie. Data premiery nie była znana. Na rynku pojawił się HDD o ogromnej pojemności – aż 13 GB. Wow!

Jeszcze większe „wow” należy się za liczbę recenzji w numerze – 31. Wow. :) I to nie byle jakich: Baldur's Gate (9/10, znak jakości), A.D. 1602, Redguard (9/10 – taki RPG-owy Tomb Raider),

Rogue Squadron (7/10 – z perspektywy czasu to pierwszy objaw kryzysu artystycznego gier Lucas-Arts), Trepasser (8/10 – warto o niej pamiętać, bo pod wieloma względami wyprzedzała swe czasy; niestety także pod względem wymagań sprzętowych... Do tego recenzję napisano w formie wywiadu z główną bohaterką), Thief: The Dark Project (9/10, znak jakości – 10/10 nie było za brak multi), European Air War (8/10 – jeden z ładniejszych i grywalniejszych – po dziś dzień – symulatorów lotu z czasów II wojny), Oddworld: Abe's Exodus (8/10), Myth 2 (9/10, znak jakości). A z ciekawostek polski FPS – Pył (8/10). Cóż, teraz takie zestawy to tylko w okolicach świąt Bożego Narodzenia się trafiają...

Dalej Na Luzie, solucja do gry Ring, Tipsy, Scena, Pomocna Dłoń, ponad 10 stron użytków, testy sprzętu – głównie kontrolerów. Ale trafił się i monitor LCD. Autor pod koniec tekstu, narzekając na jego cenę, zauważył jednak, że jest szansa, iż za kilka (albo kilkanaście) lat każdy będzie sobie na takowy monitor mógł pozwolić. Są też testy kart graficznych – ale duuuuż im brakuje do możliwości obsłanianego już dziś Voodoo 3. Natępnie o reinstalacji Win'95 (nie było to proste), AR i wyniki plebiscytu na Grę Roku 1998 – ale plebiscytu... redakcyjnego. Wygrał Unreal, przed Final Fantasy VII i Rainbow Sixem.

Nie tylko u nas...

Powrót do narodowo-socjalistycznego skansenu niemożliwości po dwutygodniowych wczasach był przeżyciem na tyle traumatycznym, że tematy na felieton, jakie mi się po głowie pałętały, podobać by się mogły jedynie fatalistycznym masochistom. Na szczęście nasi kochani bracia zza wielkiej wody, a konkretnie tamtejsi odpowiednicy naszych Świątłych Wybrańców Narodu, pokazali, że zaraza pomrocności jasnej wśród klasy politycznej to problem ogólnosiwiatowy.

Bo jak inaczej wytłumaczyć pomysł na opodatkowanie przychodu osiąganego w grach MMO? Nie, nie chodzi o to, że twórcy dostają kasę z subskrypcji i trzeba ją opodatkować – bo to jest już robione od dawna. Chodzi o opodatkowanie wirtualnych przedmiotów i równie wirtualnych sztuk złota, które z rzeczywistymi dobrami ani pieniędzmi nie mają nic wspólnego, a istnieją tylko jako wpisy w wielkiej bazie danych, OK, póki co mają tylko przygotować na ten temat raport, ale nie zmienia to faktu, że trzeba być prawdziwym geniuszem, by wpaść na pomysł opodatkowania czegoś, co w ogóle nie istnieje,

Co zresztą pokazuje, że nasz fiskus i nasi ŚWN mogą się jeszcze czegoś nauczyć... Tfu, tfu – lepiej wypuść te słowa!



FIM Speedway Grand Prix 2



Gatunek: wyścigi/symulator
Podobne do: FIM Speedway Grand Prix
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 082

➤ **Od Qn'ika:** Jeśli lubisz żużel (uwaga, zaraz eld się pewnie wypowie, co sądzi o tej dyscyplinie), nie masz wyboru: musisz

kupić. Jeśli jednak po prostu chcesz się pościgać na motorach, bierz coś innego.

➤ **Mac Abra:** Biorę co innego.

➤ **Smuggler:** Może w prawie polskim winien się pojawiać paragraf zakazujący wykorzystywania jednego engine'u (z Chrome'a...) do (niemal) wszystkich gier firmy, która go stworzyła?

➤ **gem:** Mnie zastanawia coś innego. Czy słowo „żużel” pochodzi z francuskiego? I jeszcze jedno – czy ma akcent na ostatnią sylabę?

➤ **CormaC:** Le żużel.

➤ **Smuggler:** ...Odsuń się ode mnie, co?

➤ **Czarny Iwan:** Ta gra przegrywa z komputerowym kursem pieczenia babki piaskowej. Uczciwie informuję.

➤ **Allor:** ...A francuskiej?

➤ **Mac Abra:** A ten tylko o babach...

➤ **eld:** Le żużel jest do cu!

Football Manager 2007



Gatunek: menedżer
Podobne do: Football Manager 2006
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9+
Demo: DVD 12/06
Strona w CDA: 100

➤ **Od elda:** Zmian się nie spodziewałem i dlatego zostałem mile zaskoczony przez AI. FM

2007 to naprawdę krok do przodu w porównaniu do doskonałej poprzedniej części FM. Obowiązek dla fana piłki kopanej.

➤ **Smuggler:** Excel jak był Excelem, tak jest. Czego by Eld nie powiedział, mnie do grania w toto nie zachęci...

➤ **eld:** La Smuggler jest w młodości le przemytnik jak La Tomas Hajto, dlatego il non se plaire la futbol.

➤ **gem:** Tre bie, mesje eld, Orawlar.

➤ **CormaC:** Ułtymatywna gra stała się jeszcze bardziej ułtymatywna...

➤ **Hut:** Innymi słowy – FM rządzi, ziomuś! Czy jak to tam będzie po francusku...

➤ **Czarny Iwan:** Nie mogę się już doczekać edycji 2008!

➤ **Qn'ik:** Oui, oui, oui!

➤ **CormaC:** Siadłeś na czymś... niewygodnym, że tak wyjesz? :)

➤ **Smuggler:** Kunik, a kwiczy, cud natury...

➤ **Mac Abra:** O SKURI! (czyli „au secours”, czyli „na pomoc!”). I w ogóle nie wiem, czemu się czepili Francuzów, chłopaki dostarczali światu parę fajnych rzeczy, o których tu mówić nie będę, bo nie wypada gorzej nieletnich. (No co – np. koniak!)

➤ **Allor:** Ba, server do bety też mieli... całe dwa dni przez to straciliśmy, za zabami na udka się uganiając!

Gothic 3

➤ **Od CormaCa:** Gothic wrócił i – co było do przewidzenia – rządzi. Zapewnia wszystko to, co poprzednie części, tyle że w większym steżeniu. Wielki, interesujący i wiarygodny świat, ogrom questów, swoboda rozgrywki, świetna grafika. Niestety obraz psują nieco wymagania sprzętowe i niedoróbki obecne w wersji zachodnioeuropejskiej (w Polsce dostępna będzie poprawiona). Tak czy inaczej – wielka gra. PS Jeśli w komentarzach poniżej ktoś marudzi, to tylko dlatego, że jest nieobiektywny. :)

➤ **Qn`ik:** Genizna, dla ludzi lubiących przebiegać się za kolorowe motylki. 2/10. :)

➤ **Mac Abra:** Kolejny bardzo sensowny powód, by w końcu zrobić upgrade kompa.

➤ **Smuggler:** I ze zgrozą stwierdzić, że to nadal za mało, by naprawdę napawać się

pięknem tej gry. Hmmm.

➤ **gem:** Macie proca dwurdzeniowego, ze dwa giga pamięci i przynajmniej SLI? Nie? Zaphaszamy do The Burning Crusade. :)

➤ **eld:** En Flambant Croisade.

➤ **CormaC:** WoW to dopiero jest gra dla lubiących przebierać się za kolorowe motylki. Te feerie barw, te potworki słodkie – nic, tylko przytulać. :)

➤ **Hut:** Rządzi-smiądzi. Gothic daje radę, ale nie zapominaj o Oblivionie. Choć dla takiej serii jak Gothic to naprawdę duży skok jakościowy – by nową jej część porównywać z Oblivionem... To już jest coś!

➤ **CormaC:** Obl... co? :P

➤ **Smuggler:** Vion mi stąd, Le CourmmaC!

➤ **CormaC:** A ja ciebie nie. :)

➤ **Allor:** W tym właśnie tkwi problem Le Cormacze – nie grał w Obliviona, to i mu się Le Gothic tak podoba...



Gatunek: cRPG
Podobne do: poprzednich Gothiców
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafa 128 MB (shadery!)
Ocena: 9
Strona w CDA: 058

GTR 2

➤ **Od de Tigesa:** Dość przyjemny model jazdy (choć może nie do końca superrealistyczny), sporo torów oraz samochodów w kilku klasach. Dla cieniasów nauka jazdy, a dla masochistów – wyścigi 24-godzinne.

➤ **Mac Abra:** Dla mnie jednak takie trochę... zbyt realistyczne?

➤ **Qn`ik:** Dla Tigesa to już chyba nawet

jazda na hulajnodze jest za mało realistyczna!

➤ **gem:** Zbyt krótkie *la wi* na takie *gri*. Ale jak kto lubi...

➤ **eld:** Chose avoir le wyścigi!!!

➤ **Smuggler:** Ja tam *bi* nie jestem.

➤ **Czarny Iwan:** U nas przede wszystkim masochiści!

➤ **Allor:** Le masochiści, Madame Iwan! O le! :)



Gatunek: wyścigi/symulacja
Podobne do: GTR
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafa 64 MB
Ocena: 8+
Demo: DVD 12/06
Strona w CDA: 074

GRA NUMERU 12/2006

W konkursie do wygrania

1 x The Labtec® Ultra-Flat Wireless Desktop USB, 2 x Mysz Labtec Wireless Optical Mouse Pro, 2 x Głośniki 2.1 Labtec® pulse™ 485



1 x The Labtec® Ultra-Flat Wireless Desktop USB to połączenie funkcjonalności, wspaniałego wyglądu i bezprzewodowej swobody użytkowania. Klawisze typu „low-profile” pozwolą cicho i wygodnie pisać, a szereg programowalnych klawiszy skróci ułatwi dostęp do wielu aplikacji multimedialnych. Dopelnieniem zestawu jest mysz 800dpi, zapewniająca płynność i wysoką wydajność.



2 x Mysz Labtec Wireless Optical Mouse Pro zapewni ci swobodę użytkowania, zachowując wszystkie najlepsze cechy swoich „kulkowych” kuzynów. Technologia „Four-way scrolling” to nowy wymiar podczas przeglądania stron WWW, arkuszy czy innych dokumentów.



2 x Głośniki 2.1 Labtec® pulse™ 485 to nie tylko wsporniki dźwięku. Dogodnie rozmieszczone regulatory basów i głośności pozwalają uzyskać taką barwę muzyki, jaką tylko zechcesz.

Labtec.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe: Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA? A. 12 B. 16 C. 22

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer 7164! Na zgłoszenia czekamy do 3 grudnia 2006 r.

SPIS GIER

01 Broken Sword: TAOd
02 Caesar IV
03 Call of Juarez PL
04 Dark Messiah
05 Defcon
06 FIM Speedway GP 2
07 FM 2007
08 Gothic 3

09 GTR 2
10 Pathologic
11 PES 6
12 Scarface
13 Secret Files: Tunguska
14 Sims 2: Zwierzaki
15 Super-Bikes Riding Challenge
16 WH40K: DoW – Dark Crusade

Grą numeru 10/2006 została **Spellforce 2 PL**. Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: Wojciech Paszkowski z Brwinowa; Krzysztof Śnieżyński z Kocka; Jacek Fedorowicz ze Słubice; Waldemar Włoczek z Nysy; Rafał Gołas z Oleszyc. Gratulujemy!

Pathologic



Gatunek: przygodowa/akcja
Podobne do: Uuu... trudno coś tu wymyślić. Tresspasser + Stalker?
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 384 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 5+
Demo: DVD: 08/2006
Strona w CDA: 098

➤ **Od Burnetta:** Mamy tu najlepszą rosyjską grę roku 2005. I jeśli idzie o otoczkę, klimat, fabułę, pomysły – to faktycznie, tytuł można uznać za zasłużony. Problem tylko w tym, że oprawa audiowizualna pasowałaby raczej do roku 2001 niż 2005, o końcu 2006 nie mówiąc. I to kładzie całą grę, niestety.

- **Smuggler:** Jak to brzmiało? „Chcieliśmy jak nigdy, a wyszło jak zawsze”?
- **Qn`ik:** Bardziej kanoniczna wersja to „chcieliśmy dobrze, a wyszło jak zawsze”, ale Smg w aforyzmach przewyższa Czernomyrdina. :)
- **Allor:** Bo to był taki le skrót la myślowy.
- **Mac Abra:** Wiele szkoda, że chłopaków nie było stać na jakiś dobry, licencjonowany engine, bo wtedy faktycznie byłby to spory przebój. Jeśli ktoś jest odporny na nędzną grafikę, zachęcam do pograżenia się w patologii. :)
- **gem:** Wolimy się nurzać w rozpuszczone fiansuskie testów Le Burning Crusade. :)
- **eld:** Ah, la Francais filles!
- **Smuggler:** A w ogóle to za wiele grzybów w ten rosyjski barszcz naćpali naraz...

Super-Bikes Riding Challenge

Gatunek: wyścigi/symulacja
Podobne do: MotoGP3: URT
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 096



➤ **Od Qn`ika:** Coś w sam raz dla ludzi, którzy nie zniechęcają się tym, że na zakrętach trzeba zmniejszyć prędkość do spacerowych 80 km/h. No i dla tych, którzy lubią spadać z motoru (masochistów?).

- **Mac Abra:** Problem w tym, że masochistą nie jestem, więc...
- **gem:** Wbrew pozorom Leopold (von) Sacher-Masoch nie był Francuzem. :(Serwerze anglojęzyczny – nadchodźmy!
- **eld:** Chinole, ous avoir peur!
- **Allor:** A wiecie, że na serwerze francuskim i tak wszystko było po angielsku? Bo mamy angielskiego klienta, la, la, la!
- **Smuggler:** Keskese? Komar muchę ukąse?

Qn`ik

...HUMORZASTY

Pewnie każdy już się zetknął z kreatywnymi tłumaczeniami typu 'thanks from the mountain' czy 'I feel train to you'. To jednak przykłady tak oklepane i w gruncie rzeczy pozbawione polotu, że wręcz niewarte wzmianki przy tym, co potrafią stworzyć dziś uczący się języków gimnazjaliści. Ostatnio napotkałem dwa takie przypadki, jeden lepszy od drugiego. Pewna dziewczynka, pisząc wypracowanie o tym, jak spędziła wakacje, nieustannie opowiadała, jak to wsiadała do inklinacji, jechała inklinacją itp. Wzięło się to oczywiście z dwuznaczności słowa „pociąg” w słowniku. To jednak nic w porównaniu do innego geniusza. Tu już sami się musicie domyślić, o co chodziło uczniowi, który umieścił w swoim wypracowaniu zdanie: 'I will study on almost'. Piękne, po prostu piękne!

PS Przy okazji – cytatów z programu informacyjnego na TV TRWAM ciąg dalszy. Spikerka, mówiąc o sytuacji w Penianie, rzuciła: „Komunistyczny przywódca Korei Północnej, Kim Dzong drugi...”.

Pro Evolution Soccer 6



Gatunek: sportowa
Podobne do: Pro Evolution Soccer 5
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 070

➤ **Od elda:** Jaki jest Pro Evo, każdy widzi. Modyfikacji wprowadziłem kilka jest, ale w sumie nie

zmienia to jakoś znacząco obraz gry. To po prostu dalej najlepsza piłka kopana.

- **Smuggler:** Wygląda ładnie, ale to jest wszystko, co w tym temacie powiedzieć mogę.
- **Mac Abra:** I budzi spore emocje, bo jak sobie ekipa urządziła miniturniej, to aż trzy razy musiałem uciszać zwykłego spokojnego Huta, który zachowywał się jak rasowy kibol. :)
- **Hut:** Nie widziałeś tego meczu. Już się wydawało, że Chelsea można jednak pokonać, aż tu nagle wejście Szewczenki dramatycznie zmieniło obraz gry. Chelsea! Chelsea! Chelsea!
- **CormaC:** Bo ta gra wyzwała w multi emocje, jakich by się gracz po sobie i innych nie spodziewał. Poważnie.
- **Qn`ik:** Kto wygrał mecz? Kormak! Kormak, kormak, kormak-oooo, kormako-oo... (Jego zwycięstwo nad Hutem dało mi przewagę w ogólnej klasyfikacji.)
- **CormaC:** Klasyfikacja-srasyfikacja. Czuję się moralnym zwycięzcą. Swoją drogą, przebiłem nawet Polaków na Mundialu – oni grali 3 mecze: pierwszy, o wszystko i o honor: Ja zagrałem 2: pierwszy i o honor. :)
- **Qn`ik:** Ale to tylko dlatego, że polska reprezentacja nie grała meczu z walkowerującym chickenoldem...
- **Czarny Iwan:** Tia, wyzwała emocje. Zainwestujcie w dezodoranty, dobra?
- **Smuggler:** ...A w ogóle to trzeba otworzyć szafę Rasiaka i rozwalić Układ rządzący piłką nożną!
- **Allor:** Ej, szafa Rasiaka ma mojego copyrighta, copleyta, upa i downa, la cholera!
- **Smuggler:** Teraz się możesz – nieważne, kto wymyślił, ważne, kto zacytował. :)
- **eld:** Odwalić się od Grzesia nuby!!!
- **Smuggler:** ...Zawrzasnął Eld, który przedtem był honorowym prezesem Polskiego Stowarzyszenia Kpiących z Rasiaka im. Drewninho Quody...

Prosto w krocze

Motyła noga?

Ponoć obcokrajowcy najszybciej uczą się polskich przekleństw. Niemal każdy zaczyna swoją edukację od najpopularniejszego polskiego słowa na „k”. Ale czy tyczy się to tylko obcokrajowców? „K*...mac, znowu Internet”, usłyszałem któregoś dnia z okolic komputera – Filip chodził po stronie Cartoon Network. No tak, to przecież moja normalna reakcja na „diskonety”. Małe dziecko usłyszało raz i drugi, potem powtórzyło. Kilka dni później Filip jednak udowodnił, że potrafi używać języka polskiego z całą rozważą. Po całym deszczowym dniu spędzonym w domu wieczorem, łącząc z nudów tam i nazad wypalił nagle „k*...cały dzień w domu”. Jak na dziecko z opóźnioną mową, bardzo szybko przyswoił sobie najpopularniejsze polskie przekleństwo i to, jak podkreślać dzięki niemu znaczenie zdania. W sumie jednak uczucia miałem mieszane. Takie słowo w takim wieku...

Uliżyło mi dopiero po upływie kolejnego tygodnia, gdy odbierałem Filipa z przedszkola. Malec, który wybiegł razem z nim z sali, pierwsze słowo, jakie z siebie wyrzucił, to „k*...”. Od razu poprawił mi się humor i pomyślałem sobie, że jeśli Filip nie nauczyłby się tego w domu i tak nauczyłby się w przedszkolu. Takie czasy. Dziś w przedszkolu nie mówi się „motyla noga”, ale „k*...”, a dzieci chłoną te brzydkie wyrazy jak obcokrajowcy. W końcu najłatwiej nauczyć się wyrazów najbardziej popularnych w każdym języku. A niestety „k*...” służy w potocznej polszczyźnie jako przecinek. Niestety, k*...!

Scarface: The World Is Yours

➤ **Od Qn`lka:** Bardzo nierówny tytuł. Jeśli przebrniesz przez początek i przywykniesz do mocno niedzisiejszej oprawy, być może nie spoczniesz, dopóki nie ukończysz wszystkiego na 100%.

➤ **Mac Abra:** Krwawe niesamowicie, bluzgów nie zliczę... i coś ma.

➤ **Smuggler:** Wyraży uznania dla tego, kto imitował głos Ala Pacino. Dobra robota!

➤ **gem:** Widziałem kiedyś, jak Kevin Spacey imituje Ala Pacino. Mam wrażenie, że był lepszy niż sam Pacino. Oh, funny! Can I get a cappuccino?

➤ **CormaC:** Jak patrzyłem na tę grę, miałem wrażenie, że robili ją równolegle z filmem...

➤ **Hut:** Fuck! Fuck! Fucking fuck!

➤ **Czarny Iwan:** Powiem coś niepoprawnego politycznie: kwa, kwa!

➤ **echochlik:** ...mac, mac...

➤ **Mac Abra:** Po tym, co ostatnio widzę w telewizji podczas Wiadomości, też mam ochotę powiedzieć „KWA”! – ale dodad po K parę literek.

➤ **Allor:** Jeszcze będziesz za to przymusowo wszystkie Wiadomości w naszej państwowej telewizji oglądał!

➤ **eld:** Le canards na le Madagascar!



Gatunek: akcja
Podobne do: GTA 3
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1.8 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 088

The Sims 2: Zwierzaki

➤ **Od Huta:** Nowości mniej niż w innych dodatkach, za to takie, że fanom Simsów miękną kolana i potnieją dłonie. Zwierzaki! Jeśli grasz w Simsy i masz w domu czworonoga – musisz kupić ten dodatek!

➤ **Mac Abra:** Normalnie zwieraki (zwieracz?) puszczają na widok 24 099 053 dodatku... Argh.

➤ **Smuggler:** Podobieństwo „zwieracz” i „kormacz” jest tu absolutnie przypadkowe. :)

➤ **CormaC:** Długo nad tym myślałeś? :)

➤ **Smuggler:** Nie ciskaj się, na pocieszenie dodam, że Korma... CormaC zauważył drugą po Defeconie „sypkę” Huta, bo gierka była zrzucona jako The Sims 2: Zwierzaki. :) Znajdź Huta – nieprzypadkowo.

➤ **Mac Abra:** Przyganiał kociot... a kto w rozpisce na tablicy wpisał „Sims 2 SWIERZAKI”? Ja?

➤ **alkohochlik:** borówki jedzą mrówki

➤ **eld:** Marzy mi się Sims 3: World of Warcraft.

➤ **Allor:** Niestety, na samych Francuzów angielski klient nic nie poradził i dalej parłali po swoje... mu...



Gatunek: sim
Podobne do: całej serii The Sims
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 078



MacAbreski

Słońce i zapalki

Wyczytałem w bardzo ciekawej książce Ludwika Stommy („Królów polskich i francuskich przypadki”, o której zresztą postaram się wkrótce napisać dużo więcej, bo warta tego), taką oto pouczającą historię. Nie wdając się w szczegóły – był sobie francuski król i jego krewniak, książę Orleanu (bodaj). Nie lubili się do tego stopnia, że toczyli ze sobą regularną wojnę.

Aż w końcu jeden z królewskich marszałków solidnie złoł wojskom księcia skórę, a jego wziął w niewolę. Jeniec osadzony został w jakimś odludnym zamku pod „opieką” swego pogromcy, który nie umiał mu życia. Książę lubił piękne kobiety – więc marszałek zarządził, by wszystkie jego służące były stare i brzydkie jak noc. Książę lubił sobie porządzić – no to miał tylko głuchych lokajów. Niech im rozkazuje, ile wlezie. Wielmoża odgrażał się wielokrotnie, co też zrobi swemu dręczycielowi, gdy tylko odzyska wolność (darcie pasów i łamanie kołem można uznać za wstępne pieczęty), co ten przyjmował lekko. Było oczywiście bowiem, że król nigdy nie wypuścił swego jeńcy na wolność. A gdyby nawet król umarł, to jego jedyny syn też nie jest głupi...

I proszę, faktycznie król nagle zmarł. A jego jedyny syn – nie uwierzcie, biegnąc na partię ulubionego palanta przywalił potężnie głową w niską futrynę drzwi... i też po paru dniach umarł. Jak myślicie, kto był następny w kolejce do tronu? Ano właśnie – nasz książę pan. A kto mu zaniósł informację, że przestał być więźniem, a stał się Najjaśniejszym Panem? Tak,

oczywiście nasz marszałek, który przy okazji zęgnął się już z życiem, bo książę znany był także z tego, że „nie ma przebaczyć”.

Co na to książę? Zadarł nos pod sufit i wyrzekł te oto słowa „byłoby niegodne króla Francji mścić krzywdy księcia Orleanu”. I nie tylko tak ładnie powiedział – to każdy potrafi – ale i słowa dotrzymał. Marszałek dożył spokojnie późnej starości wier nie mu służąc, tzn. regularnie łomocząc królewskich wrogów kolejnych wojnach. Król bowiem słusznie uznał, że głupota byłoby tylko dla zaspokojenia urażonej ambicji wykończyć dobrego i sprawdzonego w praktyce fachowca. Szczególnie gdy takich za wielu nie miał.

I tak sobie myślę, że ten człowiek naprawdę miał klasę. I jaki kosmos dzieli go od różnych, a znanych nam z TV panów, którzy w takiej sytuacji wyjęliby gruby wolumen z zapisanymi skrupulatnie wszystkimi przykrościami, jakich zaznali od swych dawnych przeciwników, tworzących do tego złowrogą Układ, który teraz właśnie zostanie dokumentnie wyścinany, naturalnie nie w imię prywatnej zemsty, a tylko i wyłącznie dla dobra państwa. (...Bo jak wiadomo „państwo to ja”...)

Cóż, po prostu jedni mają Majestät; są jak Słońce, ogrzewające i krzepiące swym blaskiem całe pokolenia. A inni przypominają zapalki – wprawdzie czasem buchną z sykiem nagłym płomieniem, poparzą jadowitymi odpryskami siarki, zadymią smrodliwie... i zgasną. Szybko. Króla-Słońce pamięta się przez wieki. A ile się pamięta o wypalonych zapalkach?

Dialog miesiąca

Czarny Iwan gra w najnowszy TR-a. Ktoś tam krytykuje, że grafika jest może dobra, ale niepowalająca. Iwan wyjaśnia „ale nie włączyłem jej (znaczy się Larze – red.) maksymalnych detali”.

– To teraz jest taka opcja w menu? „Włącz Larze maksymalne detale”? – ucieczył się Smuggler, czyniąc rękami charakterystyczny gest na wysokości klatki piersiowej.

A propos Lary

– Jesteś już w środku?
– Zaraz będę wchodził.
– Tylko nie przesadzaj...
– Spoko, tylko leciutko ją puknę z boku i już.

...To nie dialog z filmów porno! To rozmowa DTP-owców składających recenzję TR-a... To wam się wszystko kojarzy. :D

Secret Files: Tunguska



Gatunek: przygodowa
Podobne do: trudno powiedzieć – do innych dobrych przygodówek...
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena: 9+
Demo: 12/06 DVD
Strona w CDA: 092

Od EGM-a: Tak, wiem, jasne. „Nie ma przygodówki, którą EGM oceni na mniej niż 6”. Nie będę polemizował z tymi opiniami. Sparafrazuję ją tylko „niewiele jest przygodówek, którym EGM chciałby dać 10/10”. Tu macie jedną z nich. Po prostu gra idealnie wpasowuje się w kanon tego, co chciałbym w takiej grze widzieć. Jeśli ktoś ma podobne do moich gusta, tę grę może kupować w ciemno.

Smuggler: No dobra, sprawdzimy, za co ta dycha, nie ma sprawy.
 Mac Abra: Ale póki co, z uwagi, że w grę grał tylko EGM, a demo to za mało, by móc wyrazić opinię, gra dostaje „tylko” 9+. Tyż piknie.
 gem: EGM jest najszcześliwszym graczem na świecie... W przeciwieństwie do hardkorowców w WoV, których wyfarmione fiolety nagle okazują się gorsze od zielonych...
 Cormac: Tłumacząc wypowiedź Gema z WoV-owego na język bardziej zrozumiały: „Najwyraźniej mamy do czynienia z końcem korekcyjnego wzrostu rentowności na krzywych bazowych”.
 Hut: Po której stronie parytetu?
 Cormac: Jedynej właściwej. Jeden naród, jeden wódz, jeden parytet!
 Czarny Iwan: Uwaga, wszyscy fani przygodówek klaszczą! Cisz...
 Mac Abra: Nie „cisza”, tylko ci się baterie w aparacie słuchowym wyczerpały.
 Czarny Iwan: ...że co?!
 eld: Patrząc na Tunguskę (a widziałem demo), chce mi się puścić LE PAVIA.
 Allor: Oj, jak będziesz w wieku EGM-a, ten problem zniknie.
 Smuggler: Te 10 lat jakoś przetrwamy.

Cormac

Moja racja jest racją najmniejszą!

Co jakiś czas pojawiają się zarzuty o to, że ta czy inna recenzja (lub ten czy inny autor) jest nieobiektywna. My wam wtedy tłumaczymy – z różnym skutkiem – że z tym obiektywizmem sprawa wcale nie jest taka prosta, jak mogłoby się wydawać. Subiektywizm i obiektywizm to nie czerni i biel. Postaram się to pokazać na prostym przykładzie. Za materiał badawczy posłużę nową płytą zespołu Trivium pt. „Crusade”, a dokładniej jej recenzję i całe spektrum ocen, jakie zebrala w sieciowych zinach. Byłem głęboko wstrząśnięty, gdy przekopując Internet natrafiłem na artykuły mieszające nowy album Amerykanów z błotem (by nie użyć bardziej dosadnego słowa zaczynającego się na „g”, kończącego na „o” i z „ówn” w środku) i podsumowywane ocenami typu 1/5 lub 25%. Dla mnie osobiście „Crusade” jest płytą roku (ex equo z nowym Hardcore Superstar) i wystawiłbym jej bardzo wysoką notę. W odczuciu tym nie jestem odosobniony, bo wiele renomowanych zachodnich pism je podziela, nie szczędząc w recenzjach zabarwionych zachwytem epitetów. I teraz trudne pytanie: skoro obiektywizm jest bielą, a subiektywizm czernią, to kto tu kłamie? Bo zgodnie z taką dwuwartościową logiką (pominiemy tu fakt istnienia logiki Łukasiewicza, w której prócz dwóch podstawowych wartości logicznych – prawdy i fałszu – funkcjonuje trzecia: możliwość) ktoś łgać musi. Ja – zachwycony płytą, czy oni – kpiący z niej? Jest niestety wiele osób, które wysiliwszy swoją jedyną myślą – komórkę (czyli najnowszy, inteligentny telefon Nokia), zakrzykną: „No jakto?! Kłamie ten, który ma inne zdanie niż ja!”. Problem w tym, że każda próba oceny cokolwiek jest z gruntu subiektywna, bo przecież nie to jest ładne, co jest ładne, tylko to, co się komu podoba... Pewnie, na niektóre sprawy da się spojrzeć chłodnym okiem, rozebrać je na czynniki pierwsze i – za przeproszeniem – analizować. Zawsze będzie to jednak analiza recenzenta, a nie twoja własna. Wszystko sprowadza się zatem do kwestii: jak bardzo utożsamiasz się z ocenianym i jak bardzo mu ufasz?

Warhammer 40,000: Dawn of War — Dark Crusade

Od Gema: Drugi po Winter Assault, ale w przeciwieństwie do tamtej całkowicie samodzielny dodatek do Warhammera 40,000: Dawn of War. Dwie nowe rasy (Tau, Necroni), cała planeta do podbicia przez wszystkie siedem ras w ramach dynamicznej kampanii, nieodmiennie dobry multiplayer. A przy tym świetny stosunek jakości do ceny! Gdyby nie Company of Heroes, która zdążyła nas troszkę zepsuć – byłoby oczko wyżej.

Smuggler: Do Gema, podobnie jak do „obłądnego rycerza” z opowiadania o złotym smoku (Sapkowski), lepiej nie podchodzić, jak się podnieci. A najwyraźniej Warhammer działa na niego jak kilo viagry.
 Mac Abra: No, dobre jest, ale żeby aż tak się zachwycać? Gdzie CoH, gdzie Dark Crusade...?
 gem: Odmienna stylistyka. Mechanika identyczna. :)
 Mac Abra: To jak kobieta i mężczyzna. A jakoś ja wolę kobiety.
 Allor: I dlatego w dodatku do CoH będziemy mieli Francuzów. Wolnych. Wszystkich trzech.
 Smuggler: Singli, znaczy?



Gatunek: RTS (z aktywną pauzą!)
Podobne do: Dawn of War, Company of Heroes
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Demo: 11/2006
Strona w CDA: 086

Krowokacje!

W „Wiadomościach” obejrzałem news o pomyslowej pani rolnik (z Polski, Polak potrafi!), która agresywnej krowce (złamała właścicielce rękę) zamierzała na uspokojenie zaaplikować... marihuanę. Bo gdzieś wyczytała w Internecie, że to pomaga na nerwy. Niestety, polskie piekielko zadziało, zawistni sąsiedzi donieśli i policja skasowała trzymetrowy (!!!) krzak konopi indyjskich, zanim jeszcze odłotowa wieśniaczka domieszała ziela do paszy. Pani nie wyglądała na specjalnie zmartwioną, powtórzyła przed kamerą kilkakrotnie, że „to nie wypaliło”. Ano nie wypaliło (sic), nie tłuszczyk odpowiednio się rozkładał. Ponoć steki z takich krowek smakują niesamowicie – stąd też 1 kg takiego mięska kosztuje coś ze 150\$...

Pokazano też innych rolników, mających inne sposoby na uspokojenie żywca. Nie, nie aplikowali im Żywca do paszy, choć akurat Japończycy to robią – poją specjalny gatunek rogacizny piwem i codziennie masują, by tłuszczyk odpowiednio się rozkładał. Ponoć steki z takich krowek smakują niesamowicie – stąd też 1 kg takiego mięska kosztuje coś ze 150\$...

Ale wróćmy do naszych, genetycznie patriotycznych polskich krowek. Rolnicy uspokajają je, puszczając im muzykę w oborach. Jeden wierzy w stare przeboje, których i sam słucha (Fogg i takie inne sprzed półwiecza klimaty). Pan faktycznie wyglądał na spokojnego i jego zwierzątko też. A drugi, który aparacją przypominał tego satyryka... satyryka Halamę „ja wiedziałem, że tak będzie” (tzn. jakby go nadmuchać jak balon i dać w gardło dwie sety na pusty żołądek), woli puszczać zwierzątkom muzykę

współczesną – tzn. jedną ze stacji komercyjnych. (Co na to ZAIKS. Czy aby nie należą się tantiemy... do boju panowie, nie będą ci krowy Stachursky'ego czy Ich Troje za friko słuchać!) I ponoć krowki też są wyluzowane.

Nie będę się tu specjalnie wyzłościł, że to, co obecnie prezentują stacje radiowe, to właśnie akurat w sam raz dla bydła jest. Ostrzegam tylko, że po paru hitach Manadryny czy Kai Paschalskiej krowy mogą stracić mleko, a nawet jajo znieść. (I dopiero będzie szum wśród naukowców.) Albo nawet się wścieć. Sam nieraz jestem tego bliski, gdy słucham tego, co teraz nazywają radiem, to co dopiero niewinna jółwka?

Swoją drogą, didżeje mogliby też nadawać specjalne audycje dla krowek. „Jak masz na imię? ...Muśka? Fantastycznie! A skąd jesteś? ...Z Obórki Średniej? Suuuper. Chcesz pozdrowić jakiegos byczka, hehehe? Ale najpierw odpowiedz na pytanie w konkursie, który sponsoruje Red BULL... Wygrałaś CD Pink Floyd 'Muuuuuummagamma!'”.

Hm, troszkę męczy mnie tylko, co by było na krowiej playliście. Zapewne piosenki z gatunku 'country & western'. Albo disco-polo. No i reklamy Milkyway. Oraz serków homogenizowanych. Chociaż nie, w obecnym radiu, którym rządzą panowie z LPR-u, wcześniej zasuwały na etatach w stajni (to prawie obora!) albo hurtowni cukierków, nic z „homo” w nazwie nie przejdzie. Zatem z mleka krowek będzie się robiło serki – ale tylko heterogenizowane!





MOUSTERPIECE

Kiedy technologia staje się sztuką? Dochodzi do tego kiedy osiąga się optymalną formę i perfekcyjną funkcjonalność. Przedstawiamy urządzenie, które jest już „sztuką” – najbardziej zaawansowana mysz na świecie – model MX™ Revolution. Wyposażona w precyzyjną rolkę przewijania opartą o innowacyjny system MicroGear™ sprawia, że przeglądanie najdłuższych nawet tabel i dokumentów trwa zaledwie ułamki sekund, a laser najnowszej technologii zapewnia doskonałą precyzję i kontrolę. Sprawdź dodatkowe funkcje i możliwości urządzeń Logitech na stronie internetowej: www.logitech.pl



Designed to move you™



PRODUCENT: PIRANHA BYTES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 129,90/179,90 ZŁ (ED. KOL.)
WWW.GOTHIC3.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2 GHZ
RAM: 1 GB
GRAFIKA RAM: 128 MB (SHADERY!)

CORMAC | OKIEM (BEZ SZKIEŁKA) FANA :)



Gothic 3

Pierwszy dreszcz poczułem, kiedy zobaczyłem w menu logo gry i usłyszałem tę jakże charakterystyczną muzykę. Drugi – gdy intro uraczyło mnie obrazem Myrtany zniewolonej przez orków. Trzeci – kiedy zaraz po zejściu ze statku z Khorinis ściągnąłem z pleców miecz i rzuciłem się w wir walki z najezdźcami.

Ochłonawszy po bitwie, gdy wioska była już wolna, uświadomiłem sobie z całą mocą ten fakt – doczekałem się! Gothic wrócił, a Myrtana stoi przede mną otworem!

Potem dreszczy było jeszcze wiele, bo Gothic 3 – wybaczenie mi dokonywane właśnie morderstwo na suspensie – **to gra wielka**. Od razu na wstępie zaznaczę, że niniejszy artykuł piszę z pozycji fana oczarowanego serią i najnowszej jej odsłony. Postaram się, by dziki fanatyzm nie bił z każdego słowa tej recenzji, ale nie wiem, na ile jest to wykonalne. Szkiełko i oko? Te narzędzia na nic się tu zdadzą. Idźcie do maniaka sztuki i każcie mu chłodno, obiektywnie, w sposób akademicki ocenić freski Michała

Aniela w Kaplicy Sykstyńskiej. Teoretycznie – możliwe. Ale czy taka ocena nie zabija jej przedmiotu? Szkiełko można w takim przypadku jedynie ściągnąć z oka i wsadzić tam, gdzie znajdzie je tylko proktolog...

Drugi problem z artykułem polegał na tym, by napisać go tak, aby wynieśli coś z niego zarówno miłośnicy serii, jak i gracze, którzy jeszcze się z Gothikiem nie zetknęli. Zadanie trudne – kilka stron dalej sami ocenicie, czy mu podołałem.

Dewaluacja

Zastrzeżenia poczynione, wróćmy więc do tego trzeciego dreszczu. Fani zastanawiali się (i?), jak to będzie z początkiem Gothica 3. W końcu z Khorinis przyspłynąć powinien na

kontynent potężny heros – zabójca smoków i pogromca orkowych zastępów, żywa legenda swego ludu. Czy twórcy gry ponownie w jakiś nieczyny sposób zrobią z niego słabusa, by po raz trzeci poprowadzić potem drogą od zera do bohatera? Ze wstępu do recenzji wiecie już, że nie. A przynajmniej nie całkiem. Koniec z uzbrojonym w patyk cherlakiem, nad którym znęcać się może nawet wyrośnięta wiewiórka, jeśli akurat taki ma kaprys.

► Bezimiennemu na plecach brakuje już tylko balisty i trebusza.



► Jeden duży miecz już nie starcza... Kompleksy jak stąd do Myrtany.

celem uzyskania cudownego oświecenia. Należy odszukać odpowiedniego nauczyciela, niekiedy przekonać go, że jest się godnym uczniem, i wydać złoto oraz punkty nauki.

Czasem niełatwo dotrzeć do mistrza, który gotów jest podzielić się wiedzą dotyczącą mniej rozpowszechnionych zdolności, takich jak np. walka dwoma mieczami,

Bezimienny na starcie swej trzeciej, największej jak dotąd, przygody jest wystarczająco silny, by walczyć mieczem i nawet położyć trupem orka. Pierwsza potyczka, w której stajemy ramię w ramię z Gornem, Diego i Miltenem, może nawet wywołać wrażenie, że oto przypłynęliśmy do Myrtany pokazać, kto tu rządzi, orkowie, taka zielona wasza mać! Wystarczy jednak wyjść samodzielnie za palisadę (cel długofalowy – znaleźć maga Xardasa, który sprzymierzył się z najeźdźcami) i spróbować zaprzyjaźnić się z wilkiem lub – zgroza! – dzikiem, by dojść do wniosku, że droga do rządzenia będzie długa i kręta.

Autorzy gry zwyczajnie przeprowadzili „dewaluację” atrybutów, a nazwa miecza, z którym zaczynamy grę (Zabójca Orków), jest tyleż sroga, co myląca. Owszem, zaczynamy z siłą i umiejętnościami myśliwskimi (odpowiednik zręczności) na poziomie 100 (co może wstrząsnąć fanem poprzednich części, w których początkowe wartości były dziesięciokrotnie niższe). Do tego mamy też pewne rozeznanie w alchemii, kowalstwie i złodziejstwie oraz wyuczone kilka podstawowych zdolności (np. warzenie mikstur leczniczych). Pozorna hojność autorów gry jednak wystarcza tylko do tego, by nie ginąć co pięć minut.

Erpegowe trybiki

Skoro już weszliśmy na grunt erpegowego mechanizmu nowego Gothica, przyjrzyjmy się mu bliżej. Już pierwszy rzut oka na ekran atrybutów i umiejętności pozwala ocenić, że zaszyły tu pewne zmiany, że tych wszystkich liczb i ikonek symbolizujących umiejętności jest więcej, niż można by się po Gothicu spodziewać. Spokojnie! Nadal nie jest to tytuł tylko dla erpegowych wyjadaczy, którzy lubują się

Orkowie przeszli w najnowszej odsłonie gry zasadniczą metamorfozę.

w trudnych wyborach pomiędzy inwestowaniem w modyfikator +7,68% do ChGW a wykupieniem bonusu +3 i 1/4 do ChWDP. O nie, nic z tych rzeczy. Względem poprzednich części w G3 atrybuty i umiejętności są lepiej uporządkowane, bardziej przejrzyste, ale nadal wszystko jest proste jak budowa klonicy. I o to właśnie chodzi, bo przecież mechanizmy roleplay'owe są tylko narzędziem w opowiadaniu historii – powinny pozostawać w tle i nie odwracać uwagi gracza od tego, co najważniejsze...

W nowym Gothicu alchemia, kowalstwo i kradzież przewiodowały z listy umiejętności na listę atrybutów, gdzie figurują wspólnie z siłą, zdolnościami myśliwskimi, prastarą wiedzą (determinuje zdolności magiczne), energią życiową, wytrzymałością (wpływa na czas sprintu oraz wykonywanie kombinacji) oraz maną. Umiejętności zaś podzielone zostały na 7 grup (patrz ramka), z których każda zawiera od kilku do kilkunastu zdolności. W sumie jest ich 70, a więc sporo w porównaniu do 11, które obecne były w Gothicu 2. Po części jednak ten poważny przyrost wynika z faktu, że jeśli jakaś umiejętność jest stopniowalna (np. walka mieczem – trzy poziomy wajemniczenia), to każdy jej poziom figuruje na liście osobno.

Bo nauka to potęgi klucz

Rzecz jasna, autorzy nie zrezygnowali ze sposobu rozwoju postaci drogą nauki u mistrzów, co było znakiem firmowym serii. Nadal, by zwiększyć jakiś atrybut lub przyswoić sobie nową umiejętność, nie wystarczy wcisnąć plusik w jakimś menu

zabijanie orków czy odporność na ogień. Tym większą ma się satysfakcję z nauczania się czegoś takiego. Oczywiście każda umiejętność ma pewne wymagania co do wysokości związanych z nią atrybutów Bezimiennego.

Istnieje też drugi sposób rozwijania postaci, przy czym dotyczy on atrybutów – tu i ówdzie znaleźć można orkowe kamienie do ćwiczeń, które zwiększają siłę (o ile uda się je podnieść), a także księgi, z których można wyczytać coś ciekawego o prastarej wiedzy, alchemii czy kowalstwie. Trzecim przypadkiem, w którym nasze atrybuty rosną (aczkolwiek symbolicznie), jest wykonywanie specjalnych zadań – np. zaprowadzenie wraz z myśliwym na zębacze podniesie Bezimiennemu zdolności myśliwskie, zaś wejście w posiadanie strzeżonych przez orka kosztowności sprawi, że staniemy się odcupnie lepszym złodziejem. Tym niemniej by poważnie rozwijać postać, potrzeba nauczycieli i kasy.

W pustyni i w puszczy

Mając za sobą konieczną, acz umiarkowaną ciekawą część dotyczącą cyferek, przejdźmy do tego, co stanowiło o sile poprzednich Gothiców i pozwalało wybaczyć ich zgrzebność i niedoróbki – do świata. Świat w poprzednich częściach





To centrum handlowe wymaga jeszcze paru przeróbek.

urzekła swym surowym pięknem, sugestywnością. Jeśli noc zastała cię w leśnych ostępach, myślałeś tylko o jednym – by jak najszybciej znaleźć się za bezpiecznymi murami zamku lub choćby w jakiejś chacie, która pozwoli doczekać do brzasku. A jeśli wraz z nocą przyszło załamanie pogody... Miało się po prostu wrażenie, że jest się częścią tego świata, chciało się wracać do nieprzyjaznego Khorinis najczęściej, jak to tylko było możliwe. Twórcom udało się przenieść tę sugestywność i niepowtarzalny klimat na kontynent.

Niektórzy fani twierdzą, że pod względem klimatu „jedynka” była nie do pobicia i być może mają rację – atmosfera kolonii górniczej była niesamowita i raczej nie da się jej odtworzyć, bo zwyczajnie wynikała z miejsca, w którym toczyła się akcja gry. Myrtana jednak ma swoje zalety. Przede wszystkim **kontynent jest – co oczywiste – sporo większy niż wyspa z G2**, nie wspominając już o Dolinie Górniczej z części pierwszej.

Podzielony został na trzy obszary. Środkową część mapy zajmują Krainy Centralne zbliżone pod względem flory (lasy liściaste) i fauny (ścierwojady, zębacz, cieniostwory itp.) do Khorinis. To tam znajduje się zamek króla Rhobara II i to właśnie ten obszar kontynentu stał się głównym celem orkowego ataku zakończącego okupa-



Tyle w temacie respektu dla Bezimiennego. Ci dwaj go nie poczuli...

Wyzwolony niewolnik

Gothic 3 jest grą wielką!

Jeśli udasz się na północ przez przełęcz w górach, trafisz na niegościnne, mroźne tereny Nordmaru zamieszkiwane przez klany twardych górali, z których wywodzą się doskonali wojownicy – zabójcy orków, twardzi jak skały, wśród których założyli osiedla. Podążając na południe trafisz do pustynnego Varrantu. Wśród spieczonych słońcem piaszkowych wydm znajdziesz osiedla Asasynów, z których wywodzą się sławni w całej Myrtanie złodzieje, handlarze oraz mistrzowie starożytnej sztuki walki dwoma ostrzami. Jeśli dobrze poszukasz, natkniesz się na obozy pustynnych koczowników grabiących miasta i napadających na karawany.

Świat jeszcze prawdziwszy

Jaki jednak byłby pożytek ze świata wielkiego, lecz pustego i nudnego? Tego się z G3 nie dowiemy, jako że twórcy rozrzuili po Myrtanie ponad 20 osiedli. Nie wszystkie, rzecz jasna, tak duże jak miasto Khorinis z drugiego

Gothica – część z nich to wioski rybackie czy ukryte obozy partyzantów walczących partyzanckimi metodami z okupantem. Farm znajdujących się w okolicach miast nawet nie biorę tu pod uwagę, bo próżno szukać ich na mapie.

Wszędzie tam, gdzie natrafimy na ludzi lub orków, czekają nas różnorakie zadania i zlecenia – większe, mniejsze i całkiem drobne – których łączna liczba idzie w grube setki. Niewątpliwie jest w Myrtanie co zwiedzać i na samych wycieczkach, poszukiwaniu jaskiń ze skarbnami i tajnych obozowisk, podziwianiu fantastycznych pejzaży spędzić można wiele miłych godzin. Podobnie jak poprzednicy, G3 pozwala na całe godziny, ba – dni nawet – zapomnieć całkowicie o wątku głównym i skupić się na turystyce oraz wykonywaniu zadań pobocznych. Pro forma (z myślą o tych, którzy nie mieli przyjemności zetknąć się z poprzednimi grami serii) wspomnę, że świat jest tu pozbawiony „szwów” i żadne ekrany ładowania nowych lokacji nie przypominają graczowi, że tak naprawdę od Myrtany oddziela go szkło monitora.

z czaru Amnezja, by
wymazać z czyjejś pa-
mąci swoje występki.

**My jesteśmy tu,
gdzie zawsze. Oni – tam,
gdzie stali orkowie**

Czas powiedzieć co nieco
o mieszkańcach tej cudownej krainy
i frakcjach, z którymi można się sprzymie-
rzyć – toż to ważny element serii. Ogólny
podział wydaje się prosty – albo bratamy
się z orkami, by raz na zawsze zdeptać
opór ludzi, albo wspieramy króla
Rhobara II i działających w konspiracji
buntowników. Nie są to jednak jedyne
dwie frakcje, dla których możemy praco-
wać i w których znaleźć możemy
przyjaciół i sojuszników. Wspomina-
łem już o Asasynach i koczownikach
zamieszkujących Varrant oraz góralach
z Nordmaru. W leśnych ostępach Krain
Centralnych natrafic możemy na obozowi-
ska Gońców Leśnych – druidów i myśli-
wych, swoistych odpowiedników leśnych
elfów (elfów i krasnoludów
nadal się w Gothicu nie
uświadczy). Pomiędzy
wszystkimi frakcjami utkano
sieć zależności, sympatii

i animozji – Gońcy Leśni oraz Nor-
dmarczycy są wroddzy orkom. Asa-
syni zawarli z najeźdźcami umowę,
szarpią się zaś z koczownikami.

Trzeba koniecznie wspomnieć o tym,
że orkowie przeszli w najnowszej
odświeżonej gry zasadniczą meta-
morfozę – nie są już bezmyślne
ciemne bestie, których jedynym
przeznaczeniem było wykrwawić się
u stóp Bezmiennego. To wyniosły,
waleczny lud wojowników stawiają-
cych honor ponad wszystko. Ludzie
– których nazywają Morrami – to dla
nich rasa plugawych,
słabych roba-



O pochodzeniu orków słów kilka

Zastanawialiście się kiedyś, skąd właściwie wzięli się orkowie? Oprócz tego, że zrodził ich
Chaos/przypłynęli z zachodu/wyhodował ich potężny mag? Skąd wzięły się w gatunku fantasy?
Część z was pewnie powie, że ich literackim ojcem jest Tolkien – i będzie miała rację... częściowo. Au-
tor „Władcy pierścieni” rozpropagował kanoniczny obecnie dla gatunku bestiarium, jednak menaze-
ria ta nie jest do końca wytworem bujnej wyobraźni Anglika. Tolkien był lingwistą (znał 10 języków
obcych! W tym staronordycki i staroangielski), miał też doskonałe rozeznanie w anglosaskich
wierzeniach ludowych. Orkowie z Trylogii (Uruk-hai) to odmiana goblinów znanych z „Hobbita”,
a pożyczonych właśnie z ludowych bajeń. Rodowód słowa „ork” sięga prawdopodobnie na-
pisanego pomiędzy 600 a 1100 rokiem naszej ery poematu „Beowulf”, w którym to natknąć
się można na wyliczankę fantastycznych stworów jak *yffe* i *orcneas*. Jeśli przyrównać to
do „Eddy”, będącej zbiorem podań i legend nordyckich (w których i „Beowulf” miał swój
początek), można wywnioskować, że *yffe* to stworzenia, które my nazwalibyśmy – a to
niespodzianka! – elfami, zaś *orcneas* to ich zdegenerowana odmiana, przeciwieństwo
– czarne, mroczne i nieprzyjazne istoty żyjące pod ziemią.

Wczesny Jedi
z pramieczeniem świetlnym.





» Ech, przydałoby się już trochę renesansu w tym gotyku...



kupować pancerze u handlarzy, bez konieczności włożenia w tyłek np. paladynom i podpisywania lojalności, by dostać od nich zbroję. Jest to prawdziwe tylko po części – to, czy kupiec z danej frakcji sprzeda ci pancerz, zależy od tego, jakim szacunkiem cieszysz się wśród jego towarzyszy, co de facto sprowadza się do tego, że znów trzeba się komuś podliznąć, by zdobyć lepsze wyposażenie. Ponieważ jednak można zyskiwać uznanie różnych frakcji, wybór pancerzy jest większy niż w poprzednich odsłonach Gothica.

Trzeba zdecydować, i to już na wczesnym etapie gry, na czym nam zależy. O ile możliwe jest np. życie w dobrych stosunkach z buntownikami i Gońcami Leśnymi jednocześnie, o tyle godzenie pracy dla buntowników i orków nie jest możliwe (poza drobnymi zadaniami typu „zgubiłem moją halabardę”) ze względu na oczywistą sprzeczność ich interesów.

ków. Służącymi im Morrami-najemnikami orkowie gardzą za to, że ci za pieniądze zabijają własnych pobratymców. Buntownikami zaś za to, że kryją się po norach, zamiast stanąć do bitwy. Można jednak zdobyć uznanie najeźdźców, choćby pokonując orkowych mistrzów na arenach. Dochodzimy tu do ważnego nowego elementu w Gothicu – reputacji.

Respekt na mieście

Reputacja jest wskaźnikiem tego, jak dobre stosunki mamy z poszczególnymi frakcjami i osiedlami, a zyskujemy ją poprzez wykonywanie zadań. Jeśli np. przeszmugujemy do okupowanego miasta broń dla buntowników albo wyzwolimy wieś spod panowania orków, zapunktujemy u buntowników. Jeżeli zadenuncjujemy szpiega buntowników ukrywającego się wśród najeźdźców – wzrośnie reputacja Bezimiennego u tych ostatnich. Reputację podzielić można na tę wśród frakcji i w poszczególnych miastach. Jeśli zechcesz pomówić z dowódcą orkowego garnizonu stacjonującego w wiosce, będziesz musiał zdobyć w niej rozgłos, załatwiając różne sprawy dla jej mieszkańców i wykonując różne zadania.

Reputacja ma też inne, bardzo ważne zastosowanie. Otóż, mówiło się, że w G3 w końcu będzie można

Kto mieczem wojuje, od dwóch mieczy ginie

Gdzie interesy są sprzeczne, a rozmowy przestają wystarczać, w ruch idą ostre (lub przynajmniej ciężkie) narzędzia. Walka nadal jest niezwykle ważnym elementem Gothica, a „trójka” wprowadza do niej nowe elementy. Od dawna wiadomo było, że będzie można używać tarcz – i można. Powiem szczerze, że ja z nich właściwie nie korzystałem, choć obiektywnie uznać muszę wielką ich zaletę – możliwość osłonięcia się przed ostrzeliwującym się przeciwnikiem i dotarcia do niego bez strzały wbitej w oko.

Z dużo większym entuzjazmem przyjąłem drugą głośną nowinkę – walkę dwoma mieczami. Z płonącym ostrzem w jednej ręce, w drugiej zaś z półtorakiem, wpadając

Zdolności

Nie będę się tu rozpisywał o każdej umiejętności z osobna, bo przecież czytacie recenzję, a nie poradnik. Opiszę jednak poszczególne grupy zdolności.



ZDOLNOŚCI BOJOWE – oprócz walki mieczem i orężem dwuręcznym tudzież strzelaniem z kuszy, znalazły się tu także zdolności, jak: regeneracja, zabójca orków (daje bonus do obrażeń zadawanych tej rasie w walce wręcz), paladyn (premii przeciwko stworzeniom Belara) oraz – ważne nowości w serii Gothic – parowanie tarcz oraz władanie dwiema bronią jednocześnie.



ZDOLNOŚCI MYŚLIW-SKIE – tu trafiły umiejętności związane ze strzelaniem z łuku oraz polowaniem (premii przy strzeleniu do zwierząt), podkradaniem się do zwierzyny, pozyskiwaniem skór, zębów, szponów i rogów (np. na sprzedaż). Bezimienny może się stać także łowcą orków, co zwiększy obrażenia zadawane im z łuku.



ZDOLNOŚCI MAGICZNE – do grupy tej trafiły umiejętności magiczne (mag ognia, mag wody), lecz również szybsza nauka (dodatkowy punkt przy każdym awansie na wyższy poziom), regeneracja many, ulepszanie szat magów (zwiększa ochronę), a także trzy poziomy walki kosturem – w końcu kto powiedział, że mag nie może trzepnąć orka w łepetynę swą łagą?



ZDOLNOŚCI ZŁODZIEJSKIE – umiejętności związane z otwieraniem zamków, kradzieżą kieszonkową, cichym eliminowaniem wrogów (ogłuszenie i morderstwo) oraz cwaniakowaniem (targowanie się i tłumaczenie się, gdy strażnicy podejrzewają nas – swoją drogą, zawsze słusznie – o przestępstwo. Tak naprawdę ta ostatnia umiejętność winna nosić miano łgania).



ZDOLNOŚCI ALCHEMICZNE – określają, co możemy zdziałać mając do dyspozycji stół alchemiczny, przepisy i garść zielska zebranego podczas wojaży. Nie tylko jednak mikstury (lecznicze, many, przemiany, o efektach stałych) można produkować. Po odpowiednim przeszkoleniu będziesz mógł np. zatrucić ostrza bądź wytwarzać bardziej śmiertelne odmiany strzał: ogniste, wybuchające lub zatrute.



ZDOLNOŚCI KOWALSKIE – wykonywanie mieczy i wszystkiego, co się z tym wiąże: poszukiwanie złóż surowców, ostrzenie oręża (który potem robi na wrogu dużo większe wrażenie), ulepszanie pancerzy czy kucie ostrzy z magicznej rudy. Sprzedaż własnoręcznie wykutej broni nie raz – szczególnie na początku gry – podreperuje budżet Bezimiennego.



INNE ZDOLNOŚCI – do tego wora trafiły cztery rodzaje odporności (na osłabienie, trucizny, chłód i gorąco), a także dwie umiejętności związane z kondycją fizyczną – wytrzymałość wilka (powoduje, że bohater dużo wolniej męczy się podczas sprintu lub walki) i akrobatyka (zmniejsza obrażenia spowodowane złośliwym wpływem grawitacji, czyli np. upadkiem ze skarpy).

Od zera do bohatera

Nie wszyscy z was muszą znać poprzednie części, ale by wejść w świat G3, wypada parę rzeczy wiedzieć.

I tak, w pierwszej części Gothica (2001) nasz bezimienny bohater ląduje w kolonii górniczej, w której skazańcy z całej Myrtany wydobywają magiczną rudę, służąc do kucia ostrzy i pancerzy dla królewskiej armii walczącej z orkami. Kolonię otacza magiczna bariera, która wyrwała się magom spod kontroli, więząc wszystkich w promieniu kilometrów. Więźniowie przejęli kontrolę nad Doliną Górniczą i podzielili się na trzy rywalizujące obozy.

Gothic 2 (2002) ponownie rzuca nas do Khorinis. Magiczna bariera już nie istnieje, dając dostęp do dużo większej części wyspy, zaś osłabiony po finałowej walce z poprzedniej części Bezimienny znowu musi stawić czoło siłom zła (w tym orkom okupującym Dolinę Górniczą), którym tym razem przewodzą smoki. Na końcu bohater odpywa okrętem w stronę kontynentu i dociera do niego we wprowadzeniu do Gothica 3. G2 doczekał się świetnego rozszerzenia pt. Noc kruka (2004). Doskonale wpasowuje się ono i przeplata z opowiadaną w „dwójce” historią, dodając bardzo duży nowy obszar, nowe frakcje oraz świetny wątek poboczny i zapewniając kilkanaście godzin dodatkowej rozgrywki.



czonej magiczną barierą stolicy Myrtany – Vengardu. Fantastyczna robota projektantów – nigdzie nie widziałem tak realistycznie... rozwalonej lokacji. Te zgłiszczą chat, te rumowiska kamiennych bloków...

Zresztą generalnie elementy architektoniczne i wszelkie ruiny zasługują na burzliwą owację. Jak zwykle fantastycznie wyglądają też lasy i niebo. Nie wszystkim w redakcji podobało się ekstensywne użycie w grafice shaderów – te wszystkie odbłaski, poświaty, rozmycia i zmiękczenia odbierali jako sztuczne i plastikowe. Według mnie wprowadzają one jednak do gry pewien rodzaj onirycznej nierzeczywistości, która mi akurat bardzo odpowiada. Niestety „trójka” nie uniknęła przypadłości poprzednich Gothiców – niektóre animacje są zwyczajnie słabe, co psuje obraz całości. No i jest jeszcze jeden problem...

Nie ma kompa, którego G3 nie potrafiłby zarżnąć...

w grupę przeciwników, siekąc na prawo i lewo, naprawdę można się poczuć bohaterem. Nie twierdzą, że Gothic ma najlepszy system walki bronią białą pod słońcem, jednak **potyczki sprawiają tu dużą frajdę**. Znajdą w G3 coś dla siebie zarówno zwolennicy rąbaniny orężem dwuręcznym, jak i bardziej finezyjnego stylu walki. Jedynie, czego mi brakowało, to większa brutalność i np. możliwość odrąbywania przeciwnikom tego i owego. Nie zapominajmy jednak, że gra powstała w Niemczech – kraju znanym z twardej postawy wobec przemocy w grach. Generalnie **nie najlepiej wypada w G3 system rag doll**, który czasem stwarza bardzo fajne efekty, częściej jednak zachowuje się – delikatnie mówiąc – dziwnie. Pierwszy raz widziałem goblina zawiązanego w supeł (dosłownie!) i nie potrafiłem zdławić rechotu.

Piękna, ale się szarpie (**)

Grafikę w grze generuje całkiem nowy silnik wykorzystujący cały zestaw współczesnych efektów oferowanych przez shadery (aż do wersji 3.0. Uwaga – **konieczna jest odpowiednia karta!**). Otoczenie wygląda naprawdę doskonale – modele są świetne, tekstury rewelacyjne, a bump mapping sugeruje. Największe wrażenie zrobiło na mnie zrujnowane przez orków podgrodzie oto-

Jak tu wszystko pieczołowicie rozpieprzyliiii!



Naturalnie chodzi mi o dobro Myrtany, a nie o stołki dla samych swoich, rozumita...



Konkurs SMS

Do wygrania

5 płyt „Watra Wilki exclusive” z autografem Roberta Gawlińskiego, którego w Gothicu 3 usłyszeć możemy w roli wojownika Kertha. Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto w trzeciej części Gothica okupuje Myrtanę?

- a) żyrafy
- b) orkowię
- c) słonie malajskie

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.WK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.



Magia w Myrtanie

Magię podzielono w G3 na trzy obszary: dominacji, przemiany i przywoływania. Warto poświęcić chwilę opisaniu tych trzech szkół, bo wbrew pozorom ich nazwy nie mówią same za siebie. A raczej mówią tylko częściowo. **Magia przywoływania** obejmuje zaklęcia, w których lubują się mroczni magowie (oni też dostają w grze premię do czarów z tego obszaru wiedzy tajemnej). Zaklęcia z tej szkoły umożliwiają przyzywanie demonów, szkieletów i armii ciemności, lecz także np. osłabienie przeciwnika, zatrucie go, wywołanie u niego amnezji lub strachu, a także zmianę nocy w dzień. **Magię przemiany** skojarzyć można z druidami, jako że pozwala ona zamieniać bohatera w zwierzęta, a także osuwając je, by walczyły u boku Bezimiennego. Umożliwia jednak również m.in. ciśnięcie w przeciwnika lodową luncą, uśpienie celu, otwieranie zamków, a nawet wytworzenie wokół bohatera bańki, wewnątrz której czas płynie wolniej. Druidzi dostają bonus do czasu trwania przemian w zwierzęta, magowie wody zaś ogólną premię do zaklęć przemiany. **Magia dominacji** obejmuje najbardziej chyba znane i popularne inkantacje, które pozwalają leczyć, wzmocnić bohatera, porazić wrogów falą płomieni czy też ciskać w nich starym dobrym fireballem. W zaklęciach dominacji specjalizują się magowie ognia. Podobnie jak w poprzednich Gothicach, czary można również rzucać ze zwojów, co sprawia, że stają się przydatne również dla graczy, którzy zdecydowali się inwestować np. w siłę i umiejętności bojowe, a nie w magię. Trudno również przecenić przydatność kamieni teleportacyjnych.



i shaderami 3.0, słowem ujrzyć grę w pełnej krasie... ale i wtedy momentami nieco chrupała. A komputer ten to bestia wyposażona w procesor Core Duo (gra wspiera dwurdzeniowce), 2 GB RAM-u i podwójną kartę graficzną GF7900 dysponującą w sumie 1 GB pamięci! (Więcej o tym kompie przeczytasz na stronie 144.) G3 ma horrendalne wymagania sprzętowe i obawiam się, że wynikają one w tej samej mierze z przepychu graficznego i wielkości świata, co z kiepskiej optymalizacji silnika (streaming danych).

G3 trapią też niestety inne przypadłości techniczne, takie jak problemy z detekcją kolizji, lewitujące obiekty czy też bugi różnego kalibru, w tym – rzadko – utrudniające ukończenie questów (np. nieśmiertelni przeciwnicy – zmusza to do ładowania sejwa w nadziei, że za któryś razem będzie OK. I zawsze na taki „któryś raz” trafiłem). Również AI pozostawia nieco do życzenia. Ale – uwaga! – ja testowałem wersję zachodnią gry. CD Projekt zadbał o to, by Polacy dostali wersję już poprawioną, upatchowaną. Bardzo żałuję, że brak czasu uniemożliwił mi zapoznanie się z nią przed oddaniem tego tekstu do druku. Tak czy inaczej – wy otrzymacie grę jeszcze lepszą niż ta, która zachwycała mnie.

Warto, warto, warto!

...było czekać na Gothica 3. To wielka, złożona, piękna gra, która zapewniła dziesiątki godzin emocjonującej rozrywki. W dodatku, ze względu na sprzeczność interesów frakcji, zwyczajnie nie da się w niej zobaczyć wszystkiego, przechodząc ją tylko raz. Gwarantuję, że każdy fan serii będzie nią zachwycony, a i reszcie profanów... graczy znaczy się... powinna się spodobać. Jeśli będzie inaczej, przespaceruję się po podgrodziu Vengardu w koszulce z nadrukiem „Nienawidzę orków!”. [CDA]

(*) Pozdrawiam w tym miejscu naszych forumowiczów. Czy wiecie, jak trudno było trzymać głowę na kłódce w momencie, gdy wy spekulowaliście na temat G3, a ja już grałem i wiedziałem?

(**) A tu pozdrowienia dla Freuda.

Ponad trzy lata temu pisałem w recenzji G2, że gra wyznaczała nowe trendy w wymaganiach sprzętowych i na 256 MB RAM-u nie zapewniała komfortowej zabawy. Zgodnie z tradycją G3 jest w stanie zarządzić każdy niemal sprzęt. Na domowym Bartonie 3200+ z 1 GB RAM-u i GF6800GT ustawiłem detale na średnie, z shaderami zaledwie 1.4 i nie byłem zadowolony z działania gry (choć trzeba przyznać, że już wtedy wyglądała ona znakomicie). Sytuację poprawiło znacząco dołożenie kolejnych 512 MB RAM-u. Dopiero na kosmicznie wypasionym komputerze, który redakcja dostała do testów, udało mi się pograć w maksymalnych detalach, ze wszystkimi bajerami

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

PODSUMOWANIE

- + ogromny, żyjący, wiarygodny świat
- + świetna grafika
- + swoboda rozrywki
- + bardzo dobra muzyka
- + mnóstwo questów
- + klimat
- + liczne usprawnienia względem G2
- + Polacy dostaną wersję poprawioną
- wymagania sprzętowe
- niektóre animacje
- pewne niedoróbki techniczne i bugi
- czasami komiczny rag doll
- pewne uproszczenia (np. bezdenne ekwipunek)

GDZIEŚ W POŁUDNIOWEJ AMERYCE...

**TERRORIST
TAKEDOWN**

TAJNE OPERACJE



RZECZYWISTE BRONIE — MACZETA, KUSZA
ORAZ KARABINY M16A2, MP5 SD6!



MAŁOWNICZE LOKACJE, W TYM GĘSTA DŻUNGLA
I PRADAWNE ŚWIĄTYNIE



SZYBKĄ AKCJĄ, OSTRE STRZELANINY.
WYDARZENIA, KTÓRE WGNIOŁĄ CIĘ W FOTEL!

Głęboko w sercu południowoamerykańskiej dżungli niewielki oddział antynarkotykowy wpada w pułapkę. Dowódca elitarnej jednostki specjalnej, wyrusza na odsiecz zakładnikom. Prosta z pozoru misja przekształca się w rozpaczliwą walkę o przeżycie... Atakuj wręcz, wysadzaj przeciwników w powietrze bądź po cichu likwiduj ich z daleka. Zabijaj bez litości! Szybko, w mgnieniu oka!

CENA TYLKO
19⁹⁹
zł

POLSKA
WERSJA KINOWA

PC-CD

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH,
SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI



PRODUCENT: ARKANE STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.DARKMESSIAHGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2.2 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB



GEM & ELD | FANTASY HALF-LIFE

Dark Messiah

MIGHT AND MAGIC

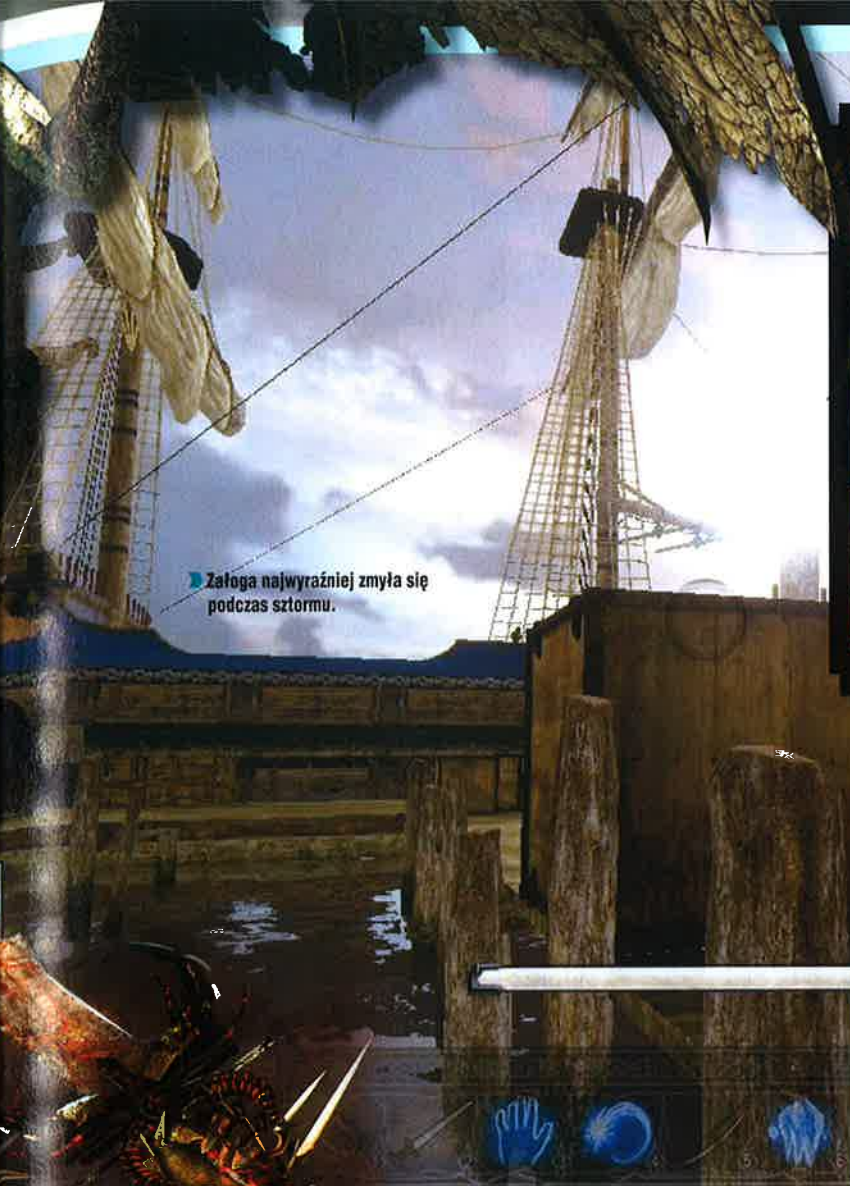
Tysiąc i jeden rok upłynął od dnia, w którym Władca Demonów Kha Beleth został uwięziony pomiędzy światami przez czarodzieja zwanego Siódmym Smokiem. Zaprawdę jednak powiadam wam – już wkrótce ściany z dusz i ognia stanowiące jego klatkę zostaną strzaskane, a świat Ashan znów stanie się domeną demonów. Albowiem bliski jest czas, gdy nadejdzie ten – który kroczy pomiędzy światami – gdy przyjdzie się nam zmierzyć z Mrocznym Zbawcą!

Tysiąc i jeden dzień upłynął od chwili, gdy 3DO, twórcy i opiekunowie marki Might & Magic, uznali ostatecznie swą upadłość, a fani rozpoczęli okres żałoby po swych ukochanych strategiach i role-playing. Niepotrzebnie – nie tylko zdołały one przeżyć swych ojców, ale także powrócić – tym razem pod egidą Ubisoftu. Do tego w głorii oraz chwale, których tak bardzo brakowało ostatniemu produktowi 3DO.

Pierwszą z nowych Might & Magic była Heroes of Might & Magic V – strategia turowa stworzona przez rosyjskie studio Nival Interactive, w której po raz pierwszy dane nam było ujrzeć nową scenerię serii – świat Ashan. Drugą wyprawę w tę krainę fantasy stanowi Dark Messiah of Might & Magic – dzieło francuskiego Arkane Studios, czyli twórców Arx Fatalis. Tytuł zdradza pokrewieństwo z tantym role-playing, choćby poprzez identyczny sposób prezentacji świata, podobne 'body awareness' czy możliwości swobodnego rozwoju postaci.

Następca Crusaders

Dark Messiah of Might & Magic jawić się początkowo może jako odpowiedź Ubisoftu na sukces The Elder Scrolls: Oblivion. W rzeczywistości jednak niewiele, może z wyjątkiem wspólnej perspektywy z oczu bohatera, łączy obydwa te tytuły. Mroczny Zbawca bliższy jest fantasy spod znaku miecza i tarczy w stylu Severance: Blade of Darkness, Rune



Żałoga najwyraźniej zmyła się podczas sztormu.



Sorry, ale skończyła się nam benzyna, musimy tutaj spędzić noc...

Yes, Sareth. Our camp was on the far side.



czy choćby innego wcześniejszego przedsięwzięcia 3DO, kompletnie nieudanego TPP – Crusader of Might and Magic. Jednocześnie jednak francuscy autorzy stworzyli coś, co będzie zapamiętane długo. Wszystko dlatego, że w Dark Messiah bez trudu odnajdziemy elementy role-playing, skradan-

Są tu elementy role-playing, skradanki, a nawet hack'n'slasha!

ki a la Thief, a nawet – jak twierdzą niektórzy – hack'n'slasha, o ile ten prezentowany byłby z perspektywy pierwszej osoby. Do tego dodać trzeba multiplayer z podziałem na armie i klasy. Nic dziwnego więc, że klasyfikacja gatunkowa dzieła Arkane zależy wyłącznie od tego, JAK chcemy w nie grać!

Sny z niespodzianką

Dark Messiah of Might & Magic kontynuuje historię rozpoczętą przez Heroes of Might & Magic V, stanowiąc w istocie drugą część planowanej trylogii (niestety nie wiemy ani jak się będzie nazywać, ani czym w ogóle będzie część trzecia). Prezentuje świat Ashan z zupełnie

że nie wszystko jest tym, czym się zdaje i że niespodzianek w grze będzie więcej... [Zdradzę jeszcze, że bohater później zyska jeszcze trzecią osobowość. Niestety, ta ostatnia nie została należycie wykorzystana. Dość powiedzieć, że JaS z naszego DTP ukończył grę nie wiedząc nawet, do czego służy enigmatyczny przycisk 'special ability'... dop. Q]

Ulepszony Sareth

Rozwój postaci w Dark Messiah polega, tak jak w grach role-playing, na wykupywaniu zdolności specjalnych, takich jak umiejętność posługiwania się tarczą czy noszenia pancerzy i szat magicznych, za punkty doświadczenia

zdobytą w trakcie gry. Dzięki temu każdy z Sarethów-graczy zdecydować może o stylu, w jakim toczyć się będzie gra.

Generalnie do dyspozycji są trzy drzewka: walka, magia i trzecie związane z ogólną sprawnością bohatera. Niestety to, jak rozdzielamy talenty, ma tak naprawdę znaczenie tylko na początku gry. Dark Messiah to długa rozgrywka (ok. 15 godzin), więc koniec końców dysponować będziemy zdolnościami ze wszystkich drzewek. Nie ma natomiast wątpliwości, że każdy z graczy już na początku gry powinien zainwestować w czar leczenia.

Liniowa interakcja

Niestety niespodzianką największą, a przy tym niekoniecznie miłą, jaka czeka nas w Dark Messiah, jest liniowość. W zasadzie cały czas jesteście prowadzeni po bardzo wąskiej ścieżce fabuły i niemożliwe jest nie tylko swobodne zwiedzanie świata, ale choćby powrót do lokacji odwiedzonej już wcześniej!

Podobać się może natomiast stopień interakcji ze światem i możliwość wyboru sposobu pokonywania wyzwań, jakie stawiane są na drodze Saretha. Naturalnie nie jest tak, jak chciałby francuski twórca gry, że w każdej sytuacji dostępne są przynajmniej trzy wyjścia, faktem jednak jest, że niemal każda

Uważaj! Zbyt długie granie w Dark Messiah może powodować przekrwienie oczu.



Masa świetnych pomysłów, nie do końca jednak wykorzystanych.

walka wyglądać może inaczej. To w dużej mierze zasługa technologii, na bazie której stworzony został Dark Messiah. Mowa naturalnie o Source Engine znanym z Half-Life'a 2 i – zwłaszcza – zintegrowanym z nim systemie fizyki Havok 3. Dzięki niemu każdy z obiektów – w tym istoty żywe – reaguje w wiarogodny sposób nie tylko na ciosy i czary, ale i działanie innych sił, jak ciśnięta skrzynia, oraz efektów obszarowych, jak choćby śliska nawierzchnia!

Czytaj lokacie!

Atutem nie do przecenienia w przypadku Dark Messiah jest nieprzewidywalność nieprawdopodobnie satysfakcjonujących walk. Ta wynika przede wszystkim z możliwości wykorzystywania środowiska przeciw twym wrogom. Szybko nauczysz się „czytać” otoczenie pod kątem jego potencjalnej użyteczności w pozbywaniu się przeciwników. Weźmy jeden z pierwszych poziomów – na którym przecięcie liny zabezpieczającej kandelabr i późniejsze umiejętne doprowadzanie wrogów w pobliże rozszałanego wahadła śmierci powoduje wyczyszczenie planszy bez konieczności dobytka miecza! Do-

datkowo możliwe jest wykopywanie wrogów w przepaści, nabijanie ich na kołczaste kratownice (skąd i po co ich tyle w świecie gry?). Możliwe jest także podnoszenie obiektów (butelki, skrzynki, deski – do wyboru, do koloru) i rzucanie nimi, co niejednokrotnie daje lepszy efekt niż kula ognista!

Hack'n'Messiah?

Emocje wzmacnia dodatkowo możliwość wyboru trzech – z grubsza biorąc – sposobów walki. Pierwszym i bez wątpienia najpopularniejszym stylem jest ten sprowadzający grę do poziomu hack'n'slasha, czyli walki wręcz za pomocą mieczy, sztyletów, kijów oraz... kopniaków, które szybko staną się podstawą każdego ataku czy obrony. Ten element został tu zresztą zrealizowany najlepiej. Nie pamiętamy gry w realiach fantasy z tak intuicyjnym i zarazem kom-

pleksowym interfejsem. Niby wszystko widzieliśmy już wcześniej – prawy klawisz to garda i blok, lewy – prosty cios, który po „naładowaniu” zmienia się w mocne uderzenie, które z kolei dzięki klawiszom ruchu (w tym skoku i sprintu) zmienia się w potężne cięcie, sztych czy szarżę. Przystępność tego systemu w Dark Messiah jednak sprawia, że dosłownie po chwili ten kontekstowy styl walki staje się drugą naturą. To niemal tak jak w rzeczywistości – gdyby dano nam do ręki miecz, nasza strategia zadawania ciosów wyglądałaby tak samo!

Mroczny Robin Hood

Wyjątkowo udanie wyszła także walka na dystans. Z łuku strzela się nad wyraz realistycznie (zajmuje to chwilę i czuć siłę naciągu) i bardzo skutecznie. Jeśli dobrze przymierzmy w strażnika,

który nie spodziewa się celnej strzały, jego śmierć jest bardzo prawdopodobna. Gorzej, gdy goblin czy ork wcześniej nas zobaczą. Trudno posłać skuteczną strzałę, kiedy cel jest w ruchu, w dodatku zasłonięty tarczą albo kiedy znajdujemy się w wąskich korytarzach. Łuku możemy również użyć w celach dywersyjnych. Ciekawski strażnik zawsze podąży za odgłosem, jaki wydaje strzała trafiająca np. w mur.

Czary-mary, hokus-pokus

Dla adepta sztuki magicznej również przygotowano spory arsenał ciekawych zaklęć. Większość z nich to czary ofensywne, jak na przykład Flame Arrow, Fireball, Inferno czy Lighting Bolt. Istnieją jednak też defensywne, jak: Fire Trap, Freeze i Soul Shield. Pozostałe to m.in. niezwykle użyteczne leczące zaklęcie Heal czy pozwalające widzieć w ciemności Dark Vision. Wyszukolenie w magii pozwala także wykorzystać czar telekinezy, a poprzez to podnosić i ciskać przedmioty z dalszej odległości. Trzecie drzewko talentów pozwala nabyć zdolności zlodzieja czy bardziej nawet – skrytobójcy. Jego zdolności to np. wyciszenie kroków czy umiejętność dosłownie wtapiania się w cienie, co pozwala pokonać część map bez konieczności odwoływania się do miecza czy magii. Możliwe jest także skryte podejście do przeciwnika i za pomocą jednego celnego kopniaka posłanie go na spotkanie śmierci. Choć – oczywiście sprawa – jeszcze większą przyjemność sprawia wbicie w plecy sztyletu.



Rzucona pod nogi skórka od banana to też skuteczny sposób na wroga. :)

8... 9... 10... Nokaut!!! W siódmej rundzie wygrywa ork Poryju Nogami! Cóż za sensacja!!!

Inspiracje Mesjasza

Crusaders of Might and Magic

Pod koniec roku 1999 3DO postanowiło skorzystać na popularności dwóch serii spod znaku M&M. Wypuściło TPP w świecie M&M. Zapowiadano konkurencję dla Tomb Raidera, ale jak to często bywa, z dużej chmury spadł mały deszcz. Gra okazała się zwyczajnie sporym niewypałem. Crusaders był krótki i zupełnie pozbawiony grywalności. Bo jaka może być przyjemność z nieustannej walki ze słabo walczącymi szkieletami pojawiającymi się zawsze z tego samego kierunku?

Legends of Might and Magic

Dwa lata po wpadce z Crusaders umierające 3DO wypuściło na rynek pierwszego FPS-a w realiach M&M. Zamiast jednak wzorować się na dobrych grach tego typu, 3DO za cel postawiło sobie stworzyć Counter-Strike'a, w którym bronią są miecze oraz czary. Efekt był dość mierny – powstały nudne szachy dla nikogo. Zagrać można było w trybach cooperative i deathmatch w 16 osób.



Z książką podczas wgrывania

Niestety iluzję świata prawdziwego w Dark Messiah rozpraszają przyziemne problemy techniczne. Dосkwierają przede wszystkim bardzo, bardzo długie czasy ładowania nie tylko poziomów (jeśli nie masz 4 GB RAM-u, polecamy dobrą książkę!), ale także ich poszczególnych fragmentów. Ponadto zdarza się, jak we wszystkich grach wykorzystujących system Havok 3, że obiekty – zwłaszcza ciała – są zbyt lekkie, przez co układają się w mocno nienaturalny sposób. Możliwe jest także – znów czasem – wzięcie przedmiotu zza ściany... Wszystkie te braki spina w jedną całość co najwyżej poprawna AI. Przeciwnicy, owszem, potrafią chociażby podążać w naszym kierunku „zygzakując” albo zasłaniać się tarczami przed strzałami. Ale to w zasadzie wszystko, na co ich stać. Wygrywają pojedynki z bohaterem dzięki przewadze liczebnej, a nie niesamowitym umiejętnościom. No i większość strażników tak naprawdę daje się łatwo zrobić na konia...

KRRRRWIIIIIIII!

Dark Messiah, jak przystało na grę, w której najpowszechniejszy oręż stanowi broń sieczna, jest bardzo, bardzo krwawy. Posoka leje się strumieniami, latają odcięte głowy i członki, a padający zamiast pardonu spodziewać się mogą brutalnego dobicia. Nie wspominając o takich smaczkach jak przybicie strzałą orka do ściany czy nabicie na kolce. Trudno jednak wymagać od miecza czy styletu, by nie czynił żadnego uszczerbku w powłóce cielesnej komputerowego goblina.

Gdzie tkwi źródło?

Dark Messiah ma kolosalne wymagania, jednak podczas grania nie sposób uznać tego, co widzimy, za rewolucję. Engine Source jest na pewno ładny, fajnie jest obserwować tę całą interakcję z otoczeniem, patrzeć na efekty działania czarów, ale nie jesteśmy pewni, czy warto kupować dla tej gry nowy komputer. Większość tych bajeranekich efektów, jakie miały się znaleźć w grze (i są), jest niewidoczna albo w ferworze walki zepchnięta na dalszy

plan. Dlatego choć gra wygląda ślicznie na obrazkach, nijak to się ma do grywalności. Z wymianą sprzętu możecie zatem spokojnie poczekać.

Skrzeki i piski

Przywykliśmy do zachwywania się oprawą audio podczas recenzowania tak dużych tytułów. Przeważnie w takich przypadkach zatrudnia się orkiestrę, która daje czadu. Tymczasem nie wydaje mi się, abyśmy zapamiętali cokolwiek z tego, co słyszymy w Dark Messiah. Chyba że te skrzeki goblinów i orków. Audiofile mogą się poczuć rozczarowani oszczędnością przekazu, lecz z drugiej strony – czy grając skrytobójcą chcielibyśmy słyszeć z głośników bębny i całą orkiestrę? Chyba nie.

Co za dużo...

Dark Messiah to niestety kolejny przykład na to, jak złym pomysłem jest łapanie wielu srok za ogon. W grze Ubisoftu elementy rewelacyjne przeplatają się z przeciętnymi. Dobry pomysł to „talenty”, które możemy spożytkować na kilka sposobów, i różne style walki. Zły pomysł to ich liczba, a w rezultacie rozwój wszystkich drzewek. Dobra robota – system walki wojownikiem i magiem, zła – skrytobójcą. W rezultacie gra się w Dark Messiah dość nierówno. Raz Mesjasz jawi się jako gra naprawdę kapitalna, za chwilę jako typowa sieczka. Zagrać na pewno warto i najlepiej ocenić samemu. [GDA]

OKIEM SIEKIERY

Technologia odgrywająca pierwszoplanową rolę w H-L2 stała się również wizytówką dzieła Arkane Studios. Dark Messiah byłby w moim przekonaniu kolejną niewyróżniającą się zbyt mało, gdyby nie fizyka i stojąca na niespotykanym dotąd poziomie interakcja z otoczeniem.

W głównej mierze to właśnie te elementy sprawiają, że krojenie przeciwników jest tak satysfakcjonujące (przynajmniej na początku), bo każdą kolejną potyczkę możemy rozegrać na dziesiątki rozmaitych sposobów. Do tego dorzućmy intuicyjny, wygodny system walki i drobne naleciałości z RPG, a będziemy mieli w miarę kompletny obraz tej megaprodukcji.

Niestety DM nie jest grą bez wad. Z czasem zaczęła mi doskwierać monotonia rozgrywki. Tytuł ten do zbyt krótkich nie należy, więc na końcowych poziomach nawet najbardziej wymyślne sposoby ubijania wrogów zaczęły mnie zwyczajnie nudzić (ale może to ja się po prostu starzeję?). Przydałaby się również lepsza optymalizacja kodu. Choć nasze oczy karmione są przepięknymi lokacjami (Source wciąż daje radę), gra ma większe wymagania od Obliviona, co jest już przesadą, gdy uwzględnimy wielkość map. Etapy rozgrywane w mieście, wcale nie tak znowu rozległe, potrafiły doprowadzić do zadyszki nawet komp z 2 GB RAM. Wady jednak nie zmieniają faktu, że mamy do czynienia z jedną z najciekawszych produkcji tego roku.

Gość dostojnie ze skóry wyskoczył, żeby zrobić wrażenie na herosach.



OCENA 8+

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

+ intuicyjny interfejs
+ bardzo dobry system walki
+ brutalna
+ multiplayer
+ niezła fabuła

- długie ładowanie
- wysokie wymagania sprzętowe
- liniowość
- Steam do gry w Sieci

PRODUCENT: KONAMI
 DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 CENA: 129,90 ZŁ
 WWW.KONAMI.COM

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 1,2 GHZ
 RAM: 256 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | PRAWIE JAK Z KAZACHAMI



Kibice piłkarscy jeszcze dobrze nie zdążyli się nacieszyć FIFA 07, a już Konami odpowiada na wściekły atak kontratakiem w postaci Pro Evolution Soccer 6.

Z każdym kolejnym PES-em jest ta sama historia. Z początku wydaje się wolniejszy i gorszy od poprzednika. Tak było z PES-em 5, który przez pierwsze dni wydawał się dużo wolniejszy od PES-a 4, tak było z PES-em 6. Trzeba rozegrać kilkanaście spotkań w trybie single i multi, by przekonać się do nowej odsłony gry.

Pro Evolution Soccer 6 to w końcu tytuł również dla gracza z Polski. Na okładce widzimy Maćka Żurawskiego, w menuach rządzi język polski, a za mikrofonem zasiadł duet Mateusz Borek i Roman Kołtoń (czyli Matti i Roko dla nieorientowanych w tematyce komentatorów sportowych).



Blisko bliższego słupka

W sumie na pierwszy rzut oka wydaje się, że wybory dokonane przez CD Projekt (o ile to oni decydowali o okładce i komentarzach) są trafione, jeśli się temu jednak przyjrzymy, nie do końca jest różowo. Żuraw przecież od roku symuluje grę w reprezentacji (wyjątek: mecz z Portugalią). Wydaje się, że lepszym wyborem byłoby postawienie na Jelenia lub Ebiego Smolarka, choć nie neguję, że Żuraw był najlepszym polskim piłkarzem w ciągu ostatnich pięciu lat.

Dobrze ciągną prawą flanką

Duet Matti i Roko, wypadający naprawdę dobrze w telewizji, bardzo słabo sprawdził się w Pro Evolution Soccerze 6. Ko-

mentarze są diabelnie sztywne, nudne i czytane. Podczas wewnętrzredakcyjnych meczy w multi wszyscy zalewali się łzami, słysząc beznamietne komentarze na temat gry lub wręcz czasem lapsusy serwowane nam przez Mattiego i Roko. „Tam doszło do poważnych przepychanek, a zaraz może dojść do rękoczynów” czy „W przerwie nastąpiła zmiana stron boiska” to ledwie czubek góry lodowej. Więcej cytatów posłużyło za wszystkie śródtytuły tej recenzji. Na plus komentarzom (na tle FIFA 07) można jednak zapisać w miarę dobre dopasowanie ich do tego, co dzieje się na boisku. Jeśli akcja jest pod bramką, słyszymy o tym, co się dzieje tam, a nie w strefie środkowej boiska, jak to bywa w FIFA.



Pierwsze wielkie mistrzostwa redakcji! ;-)

Stwierdziliśmy, że czas najwyższy przekonać się, kto z nas jest najlepszy. Zwołaliśmy więc w redakcji chętnych, do walki zgłosili się eld, CormaC, Hut i Qn'ik. W ostatnim momencie stchórzył eld, zostało nas trzech, zdecydowaliśmy się więc na rozgrywkę w systemie grupowym. Pierwszy mecz stoczyli Hut z Qn'ikiem, czyli Chelsea z Brazylią (wszystkie spotkania trwały po 10 minut). Przez dłuższy czas prowadził Q, jednak po wprowadzeniu na boisko Szewczenki nastąpiła całkowita odmiana – mecz zakończył się wynikiem 2:1 dla Huta. Zrozpaczony takim obrotem sprawy Q zmierzył się po tym z Cormakiem, którego już rozgromił 3:0 (Brazylia vs. Anglia). I gdy wydawało się, że ostatni mecz może oznaczać tylko rzeź niewinnego Kormacza, ten sprawił gigantyczną niespodziankę, niszcząc Huta 3:0 (Anglia vs. Argentyna) i sprawiając, że wciąż nie mamy pojęcia, kto jest redakcyjnym mistrzem, skoro każdy przegrał choć jeden mecz. Co prawda Q przebąkiwał coś o tym, że należy liczyć stosunek bramek, ale kto by go tam słuchał...

	punkty	bramki strzelone	bramki stracone
CormaC	3	3	3
Hut	3	2	4
Qn'ik	3	4	2
eld			

eld jest gupi!!!!11



Pierwszy raz po polsku, nieco odmieniony PES.

Odpala strzał

Dość o „polskości” PES-a, teraz o samej rozgrywce. W niej – zgodnie z zapowiedziami – zmieniono całkiem dużo. Po pierwsze, strzały. Twórca PES-a, Shingo Takatsuka (ładne nazwisko, swoją drogą), chciał uczynić strzelanie bramek trudniejszym, a jednocześnie bardziej realistycznym. Efekt jest – powiedziałbym – połowiczny. **Strasznie trudno nauczyć się strzelać z bliska.** Trzeba naprawdę dobrze wyczuć pad, by umieścić piłkę w siatce, a nie przenieść ją wysoko nad bramką. Za to z daleka możemy w PES-ie 6 oddawać dużo mocnych strzałów, które kończą się bramkami. Ogólnie w Pro Evolution Soccerze 6 oddajemy silne, soczyste strzały. Za to wielki plus.



Ponad 200 słowników do grania, 30 000 zł na nagrody w gotówce, mnóstwo nagród rzeczowych, nie samowolny klimat i polejne fanasy, które zaproszą Was na swoje multimedialne słoiska. Panie, Panowie! Międzynarodowe Targi Poznańskie & PGA Team zapraszają na Targi Gier Komputerowych i Multimedialnych Poznań Game Arena 2006 – Digital Arena! Bądźcie z nami, w Poznaniu, w dniach 25-26 listopada!

NA POZATEK NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- Termin: 25-26 listopada 2006 roku
- Miejsce: Międzynarodowe Targi Poznańskie, Pawilon 15 E
- Godziny otwarcia: 25 listopada, sobota godz. 10-20; 26 listopada, niedziela godz. 10-18
- Bilety: 13 zł za jeden dzień, 20 zł karnet dwudniowy (bilety do kupienia w kasach przed Targami)

To, co wielu z Was interesuje, to kwestia turniejów i nagród. Zaprosimy Was na wiele turniejów otwartych i cztery turnieje główne, w których nagrodami będzie w sumie 30 000 zł!

TURNIEJE GŁÓWNE PGA 2006 DIGITAL ARENA

- COUNTER STRIKE (pula nagród 10 000 zł)
- ENEMY TERRITORY (pula nagród 10 000 zł)
- QUAKE 4 (pula nagród 5 000 zł)
- FIFA 07 (pula nagród 5 000 zł)

WYBRANE TURNIEJE OTWARTE

- Tekken 5
- Warcraft 3
- Starcraft
- Pro Evolution Soccer 6
- Need For Speed Carbon
- Prey
- Flat Out 2
- Gears of War

Szczegóły dotyczące poszczególnych turniejów, regulaminów, terminów etc. znajdziecie już wkrótce na stronie – www.digitalarena.pl

SPONSORZY GŁÓWNI: XBOX 360, AMD, CREATIVE, EP, KULTURALNE TARGI POZNANIE

ORGANIZATOR: DIGITAL ARENA

Poznań Game Arena
25-26 LISTOPADA 2006
GŁÓWNE TURNIEJE DIGITAL ARENA

Counter Strike, Enemy Territory, FIFA 07, Quake 4

DIGITAL ARENA TARGI GIER KOMPUTEROWYCH I MULTIMEDIOW
MTP, UL. GŁOGOWSKA 14, SOBOTA 10⁰⁰-20⁰⁰, NIEDZIELA 10⁰⁰-18⁰⁰

WSTĘP WOLNY
WYKONANIE WYSTĄPIENIA WYSTĘPIENIA
WSTĘP WOLNY
WYSTĘPIENIA WYSTĘPIENIA
WYSTĘPIENIA WYSTĘPIENIA

PARTNERZY I PATRONI MEDIALNI: onet.pl, EMETTY, D-Link, EA, IDG, ZALOGA, SCHA

POWRÓT GRATIS!!!
POTWIERDZENIE INFORMACJI: oficjalnym przewodnikiem PGA 2006

OKIEM QN'IKA

8

Dla mnie, PES 6 to naprawdę bardzo duże zaskoczenie. Byłem przekonany, że autorzy spoczęli zupełnie na laurach i co rok będą wypuszczali kolejną symulację piłkarską w świadomości, że EA Sports i tak jest lata świetlne za nimi. Tymczasem nowa edycja Pro Evo wprowadza kilka dużych i naprawdę istotnych zmian – skuteczną i celność podań, „muruwaną” obronę, umożliwienie strzelania z daleka... Póki co grałem „ledwie” kilka godzin, nie wiem więc jeszcze, czy zdecyduję się całkowicie na przesiadkę na nową edycję PES-a. A w poprzednią część gram namiętnie i bardzo często, choć raczej nie z kompu-

terem. Mecze z żywymi przeciwnikami są pod każdym względem dużo bardziej satysfakcjonujące i efektowne. To na szczęście nie zostało zmienione i w najnowszej grze Konami.

Zamiast więc zastanawiać się, czy nowy PES jest lepszy, czy gorszy – lepiej cieszyć się z kolejnej symulacji piłkarskiej na rynku. O ile nie warto było mieć jednocześnie trzech poprzednich części (bo różniły się tylko drobniaczkami), zakup PES-a 6 jako alternatywy dla PES-a 5 (i ewentualnie – dla wielbicieli prawdziwych drużyn i składów – najnowszej FIFA) wydaje się bardzo dobrym pomysłem.

Przystawia głowę

Za wielką zaletę PES-a 6 poczytuję to, że bramkę możemy zdobyć niemal z każdego miejsca. Strzałem z daleka, z bliska czy główką po wrzutce z rogu lub skrzydła. W zasadzie jedynym miejscem, z którego nie idzie umieścić piłki w siatce, jest strzał z ostrego kąta. Po wbiegnięciu do środka ze skrzydła i oddaniu strzału możemy być niemal pewni, że łaciata minie bramkę z boku lub przeleci nad poprzeczką. Zmianie uległy również podania, chociaż akurat w tym przypadku nie jestem pewien, czy na lepsze. Wydaje mi się, że więcej piłek trafia do przeciwnika niż wcześniej. Oczywiście równie dobrze można napisać, że to obrońcy ustawiają się lepiej i są skuteczniejsi w przechwy-

Jego głód bramki był chyba za słaby

Jednak nie do końca tak jest. To chyba podania nie są tak efektywne jak kiedyś. Za to cholernie podoba mi się, jak zastawiają się z piłką zawodnicy. Napastnik otrzymujący łaciata tyłem do bramki przyjmuje ją i fantastycznie zastawia ciałem, broniąc przed obrońcami dostęp do piłki. Tak dopracowanego elementu nie widziałem jeszcze w żadnej piłce kopanej. Co jeszcze? Chyba lepiej pracują sędziowie, choć i tu zdarzają się pomyłki. Podczas meczu rozgrywanego z Koniem ściałem jego zawodnika w sytuacji, w której wychodził sam na sam z bramkarzem. Faul jak faul, pojechałem równo z murawą, ale czy był karny? Moim zdaniem – nie, powtórka to

zresztą doskonale pokazała, choć Qn'ik do śmierci będzie pewnie twierdził, że kiedy jego kopacz wyleciał w powietrze, był nad polem karnym. Bardzo dyskusyjna sytuacja. (Co w gruncie rzeczy jeszcze lepiej świadczy o realizmie PES-a – dop. Q.)

Czy namierzy kolegę z zespołu?

Konami uczyniło też kolejny krok pod względem wykupionych licencji. Z nowych drużyn narodowych pojawiły się Argentyna, Holandia, Włochy, Hiszpania i Szwecja. Do tego doszła także całkiem spora gromadka klubowych, m.in. Bayern



NL 10 Szymkowiak

179 cm Wiek 29

Monachium. Jest również jeden nowy tryb – International Challenge. Najkrócej mówiąc, to taki odpowiednik Mistrzostw Świata (co – jak wiadomo – jest konikiem i własnością EA Sports). Tryb ten pozwala na zmierzenie się twojej drużyny z reprezentacjami w turnieju poprzedzonym rozgrywkami grupowymi. Rozbudowano nieco lubiany przez graczy tryb Master League, czyniąc go nieco bardziej realistycznym i ekscytującym.

Dośrodkowanie nabrało wysokości

Wizualnie Pro Evolution Soccer 6 nie oferuje prawie żadnych zmian. Konami postawiło na zmiany bardziej w samej rozgrywce niż w grafice. Dlatego nie pozostaje mi nic innego, jak krótko podsumować PES-a 6. Na pewno za najważniejszą zmianę (z punktu widzenia polskiego gracza, rzecz jasna) należy uznać pojawienie się polskiej wersji językowej.

Czy udanej? Chyba niestety nie, ale być może za rok duet Matti – Roko poprawi się,

bo przecież komentatorami są dobrzy. Wystarczy włożyć trochę serca i będzie dobrze. Pozostałe zmiany tyczą się szeroko pojętego sterowania i reakcji piłki.

To jednak w zupełności wystarcza, by Konami udało się utrzymać tron najlepszej symulacji piłki kopanej. Po prostu konkurencja w postaci EA Sports jest bardziej przewidywalna i słabsza. [CDA]

8

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

PODSUMOWANIE

- ➔ lepsze strzały z daleka
- ➔ wersja PL
- ➔ kopacze ładnie się zastawiają

- ➔ Roko i Matti – żenada
- ➔ strzały z ostrego kąta
- ➔ menuy dalej słabe
- ➔ trochę drogo, nie?

KONKURS SMS

Odpowiedz na pytanie konkursowe:

- Słownik elektroniczny służy do:
- tłumaczenia słówek i zwrotów
 - kontrolowania czasu
 - pisania listów

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.TP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.

DO WYGRANIA:

- Idealny plecak do szkoły i na wycieczkę

- elektroniczny słownik Apollo Traveller 4200.



Śmierć ma 1000 twarzy, zło tylko jedną.

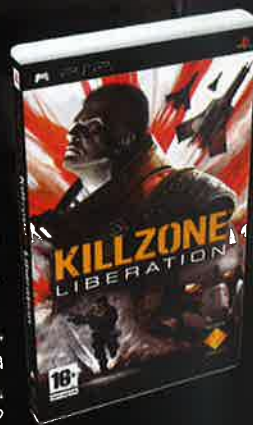


PIERWSZA GRA NA PSP W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

www.playstation.pl

Bitwa została wygrana, ale wojna jest jeszcze daleka od zakończenia. Armia Helghastów gromadzi się pod brutalnym dowództwem generała Armina Metraca. Ważą się losy planety, a przyszłość ludzi spoczywa w Twoich rękach. Czy powstrzymasz zło ostateczne?

PREMIERA: 8 listopad 2006



GTR 2

FIA GT CHAMPIONSHIP

FIA GT RACING GAME

Pierwszy GTR osobiście mnie bardzo rozczarował, czego dałem wyraz w recenzji. Mimo ciekawego modelu jazdy, po macoszemu potraktowano tryb wieloosobowy, który sprawiał dużo problemów.

Recenzja spotkała się z dość szerokim odzewem nie tylko fanów symulacji, ale także fanatyków GTR-a. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że udało się zorganizować całkiem niezłą ligę, jednak bez pomocy producenta, a użytkownicy sami musieli rozwiązywać napotkane problemy. Dlatego wiązano wiele nadziei z nową wersją GTR-a i dlatego też, kiedy się tylko pojawił, porwałem płytkę i jak najszybciej zainstalowałem grę.

Gra gitara!

Po uruchomieniu przywitało mnie intro oraz muzyka w menu głównym. Jakoś przyzwyczaiłem się już do ciszy w symulatorach, więc byłem trochę zaskoczony (oczywiście na plus). Rzuciłem też szybko okiem na menu i tu także wylapałem kilka nowości. Oprócz standardowego zestawu trybów jazdy (no wiadomo: kariera, pojedynczy wyścig i jazda solo), można wybrać naukę jazdy oraz specjalnie dla twardzieli – zawody 24-godzinne.

Z „1” na dachu

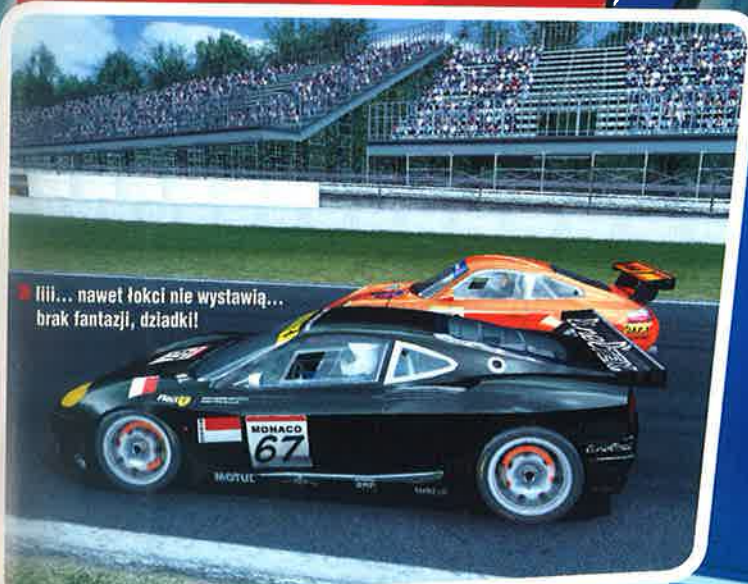
Moim zdaniem, jedynym słusznym trybem w GTR-ze jest Simulation. Ustawianie innych nie ma sensu, ale aby niedoświadczony kierowca od początku nie zraził się poziomem trudności, polecam naukę jazdy.

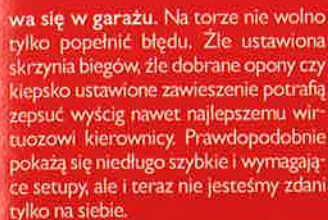
Dostępne są tam cztery działy (teoria, praktyka, zasady serii GT oraz pomoce w czasie jazdy), które mają po kilkanaście podrozdziałów. Jeżeli ktoś nie ma pojęcia o jeździe samochodem lub ma doświadczenie tylko z gier typu Need For Speed, najpierw najlepiej przejrzeć teorię (tu się używa hamulca!). Jednak prawdopodobnie wię-

szość posiadaczy nowego GTR-a ma już jakąś praktykę, więc może od razu przejść do ćwiczeń na torze, aby oswoić się z autami i asfaltem. Można także potrenować jazdę w różnych warunkach pogodowych. Na początku należy się nauczyć... ruszać. Zadania są coraz trudniejsze, ale uważam, że trenowanie startu na slickach w czasie deszczu to lekka przesada. A tak wygląda jedno zadanie. Później jest hamowanie, jazda po łuku, wyprzedzanie oraz w końcu treningi na każdym torze. Aby zaliczyć test, należy się zmieścić w limicie czasu. Zazwyczaj jest to około sekundy gorzej od instruktora. Premiarowane jest także pokonanie go. Warto się trochę pomęczyć, ponieważ zaliczone lekcje odblokowują dodatkowe mistrzostwa.

Pitstop

Jeżeli ktoś uważa, że pokonanie instruktora jazdy świadczy o tym, że będzie się walczyło o zwycięstwo na torze, może się później nieprzyjemnie zawieść. Tak naprawdę wygry-





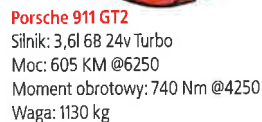
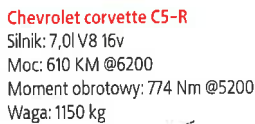
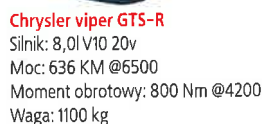
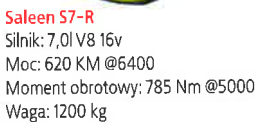
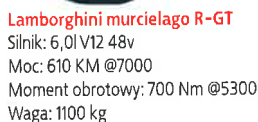
Warto skorzystać z systemu MoTeC. Jest to narzędzie do dokładnej telemetrii samochodu. Nie trzeba wtedy polegać na własnych dość subiektywnych odczuciach, a można dokładnie zobaczyć, gdzie dokonane zmiany przyniosły poprawę, a gdzie pogorszyły wyniki. Monitorowanych jest wiele parametrów. Oprócz kontroli położenia prze-

puśtnicy, kierownicy czy wybranego biegu, można też odczytać przeciążenia panujące w samochodzie, czy zanalizować pracę zawieszania. Jednym zdaniem, zabawa na długie zimowe wieczory. Oczywiście samo oglądanie danych byłoby bezproduktywnym zajęciem, gdyby nie można było zmienić ustawień samochodu. Tym razem zajęte będziemy mieli zimowe poranki (ja się tu produkuję, a i tak większość ściągnie setupy z Sieci).

Na torze

Wścigi GT to dość ogólne pojęcie. Na torze mogą się znajdować samochody o różnych osiągniach. Są one pogrupowane w klasy od najsłabszej NGT po najszybszą GT1.

Klasę GT reprezentują między innymi:



- Ogromna ilość bosko wypasionych fur.
- Tysiące obiektów do totalnego zmasakrowania.
- Nowy dziki wymiar odjechanych minigierek.
- Hardcore'owe trasy: pustynie, lasy, ulice, kanały i specjalne areny.
- Profesjonalna polska wersja językowa.
- Wymiatająca cena tylko 49,99 zł!



Już w sprzedaży!



www.pqi.info



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT


BUGBEAR

www.FlatOutGame.com

[illegible]

Głównie dla twardzieli i zwolenników realistycznej jazdy.



Prześcień spoilerować grę!



Autostopowiczów nie błorę!

Gdyby nie czerwoni, świat byłby czarno-biały.

grami, wydaje się, że framerate spada za bardzo. Być może jest to błąd, który zostanie poprawiony lub jest to cecha silnika graficznego, który po prostu wymaga lepszego sprzętu.

24 godziny do mety

W recenzji GTR-a narzekałem także, że trochę po macoszemu potraktowano graczy bez dostępu do Sieci. W GTR2 sporo się poprawiło.

Oprócz zwykłego sezonu dostępnych jest prawie czterdzieści różnych serii. To jest premia za postępy w szkole jazdy. Często w tych dodatkowych mistrzostwach istnieje ograniczenie dostępnych klas samochodów, co wyrównuje rywalizację na torze.

Jeżeli natomiast masz naprawdę dużo czasu, możesz wziąć udział w wyścigu 24-godzinnym. W rzeczywistości w takich zawodach

testować samochód z różnymi ustawieniami. Nie może zabraknąć także kwalifikacji, która zadecyduje o miejscu na starcie. Na końcu oczywiście czas na normalne ściganie się. Al jeździ dość agresywnie (jej wartość można ustawić przed wyścigiem) i zdarza jej się popełnić błąd, co oczywiście jest zaletą. Nie ma nic gorszego niż ściganie się z robotami. Warto także szybko reagować na zmianę pogody (szczególnie w deszczu). Jazda na śliskich mokrym torze to nie najlepszy pomysł.

Multiplayer

Oj, mocno skrytykowałem GTR-a za ten element, ale uważam, że były podstawy. Problemy z autoryzacją na serwerze SIMBIN zdarzały się często. Aby w GTR2 pobawić się w kilka osób, można skorzystać z sieci lokalnej lub Internetu. W tej chwili gra jest za świeża, aby stwierdzić, czy i tym razem pojawią się jakieś kłopoty, ale miłośnicy starszej wersji sami sobie poradzą, więc i teraz w razie ewentualnych problemów powinno się znaleźć jakieś rozwiązanie. Trochę na wyrost, ale tryb multiplayer oceniam pozytywnie. Myślę, że nie będzie problemów ze znalezieniem chętnych do wyścigu.

I co o tym myśleć?

GTR2 jest – moim zdaniem – dobrą grą. Dzięki rozbudowanemu panelowi konfiguracyjnemu pozwala na zabawę i amatorom (kontrola trakcji, ABS i tym podobne pomoce), i lepszym kierowcom. Jedynie „zawodowi” simracerzy będą pewnie trochę rozczarowani. Oni nie godzą się na żadne kompromisy. Mnie jednak jeździło się bardzo przyjemnie, więc 8 (z plusikiem) jest jak najbardziej zasłużone. Ten ryk silników może się później śnić po nocach. [CDA]

Biało-czerwony i tak na przedzie!



W czasie wyścigu wolniejsze auta łatwo poznać po złotych światłach. Zatem po wybraniu odpowiedniego samochodu (a jest w czym wybierać) pora udać się na tor, aby pokreślić się trochę w kółko. **Grafika nie rozwała.** Świetne modele samochodów trochę kontrastują z tylko dobrym otoczeniem. **Ciekawie prezentuje się dynamiczna pogoda.** Dźwięki wydobywające się w czasie jazdy powinny zadowolić każdego miłośnika czterech kółek. Jednak nie po to się kupuje GTR2, aby podziwiać widoki czy metaliczne obręcze w kołach oraz deszcz na szybie. Tu najważniejsza jest jak najbardziej dokładna fizyka jazdy i w tej chwili ta kwestia podzieliła simracerów.

Przed wszystkim jazda jest wyraźnie łatwiejsza niż w pierwszym GTR-ze. Tryb simulation odpowiada mniej więcej staremu semi-simulation. Za to wyraźnie lepiej samochód reaguje w poślizgu. Całość jest podobna do trybu zawodowego w ToCA3. Najwięcej zastrzeżeń mam do hamowania, które nie stanowi już większego problemu. Nawet przy wyłączonym ABS-ie trudno wpaść w poślizg. Większy problem jest przy ruszaniu. Dalej jest to dobry model jazdy, który usatysfakcjonuje większość wirtualnych kierowców, ale przyznam szczerze, że oczekiwałem czegoś więcej. Z drugiej strony, aby rozstrzygnąć wszystkie wątpliwości, musiałbym osobiście przejechać się porsche GT2 czy viperem GTS-R na jakimś torze. Niestety nie wydaje mi się, aby wydawca naszego pisma zdecydował się na taki krok, może więc mała zrzutka?

Kolejna sprawa to wydajność grafiki. Jeżeli trenujemy sami na torze, płynną animację zapewniają takie wiekowe już karty jak Radeon 8500, 9500 czy GeForce Ti4200. Pojawienie się jednak większej liczby pojazdów powoduje znaczny spadek wydajności. Porównując to z innymi

Tutaj tak naprawdę wyścig wygrywa się w... garażu.

bierze udział kilku kierowców, którzy się zmieniają co jakiś czas, więc możesz też zaprosić kolegę (albo lepiej koleżankę) i samemu sprawdzić, że taki wyścig to ekstremalne wyzwanie. Można oczywiście skrócić go do 12, 6, 3 oraz jednej godziny lub nawet 24 minut, może ktoś się na taki wyczyn zdecyduje. Sam pomysł należy pochwalić. Może nawet powstanie taka ekstremalna liga?

Wyścig w klasie GT składa się z kilku faz. Na początku jest tryb wolnej jazdy, w którym można

OCENA **8+**

GRYwalność 8
VIDEO 8
AUDIO 10

PODSUMOWANIE

- sporo samochodów i torów
- wyścigi 24-godzinne
- rozbudowany panel konfiguracyjny gry
- garaż
- zmienne warunki pogodowe
- na razie działające multi
- przyjemny model jazdy
- liczne samochody

- model jazdy dla fanatyków realizmu
- grafika toru
- problemy z wydajnością przy kilkunastu samochodach na torze

Komputronik

Ogólnopolska sieć salonów komputerowych



Dwa rdzenie.
Możesz więcej.

- ponad 12 000 produktów • doskonała dostępność • wszystkie nowości • atrakcyjne ceny • promocje
- realizacja dostaw nawet w 24h • wysyłka i serwis realizowane na nasz koszt

Opisując komputer
Geo-PC Venus Grand Prix,
przymiemy prawo
uzyskania licencji
Windows Vista Home Premium
z dodatkowych opłat
licencyjnych (po ulściwieniu
płat logistycznych
kosztów nośnika).

3399,- z VAT
cena komputera

Geo-PC Venus Grand Prix

Nowoczesny komputer, oparty o wydajny procesor Intel® Core™2 Duo E6300 o mocy 1.86 GHz. Szybka pamięć DDR2 667MHz zapewnia stabilną i efektywną pracę nawet podczas używania wymagających aplikacji. Pasywnie chłodzona karta graficzna, oparta na chipsecie GeForce 7600 GT oferuje wydajną obróbkę grafiki w grach 3D oraz bardzo dobrej jakości obraz w rozdzielczościach HDTV. Doskonała propozycja dla osób, które cenią sobie niezależność, szybkość i niezawodność działania.

Monitor 19" Samtron 94B

Wielki panel 19 calowy z cyfrowym złączem DVI-D, skierowany zarówno do użytkowników domowych, jak i biurowych. 8 ms matryca pozwala oglądać filmy i grać w ulubione gry bez efektu smużenia, a kontrast na poziomie 700:1 zapewnia dobrej jakości obraz o naturalnych, żywych barwach.

procesor
oprogramowanie
płyta główna
pamięć RAM
dysk twardy
grafika
czytnik kart pamięci
napęd optyczny
obudowa
akcesoria

Intel® Core™2 Duo E6300
Microsoft® Windows® Media Center
Asus
1GB DDR2 (667MHz)
250GB Serial ATA II (16MB cache)
GeForce 7600 GT Silent Pipe II 256MBTV/DVI
18 w 1
DVD+-RW
Geo-PC 350W
mysz optyczna, klawiatura multimedialna

matryca
rozdzielczość
kontrast
jasność
złącza
inne cechy

19" TFT
1280x1024
700:1
250 cd/m²
15-pin D-Sub, DVI-D
TCO 99

przy zakupie zestawu
kolorowa drukarka
HP DeskJet 1360
GRATIS!



4199,- z VAT
rata miesięczna tylko 184,-*
cena zestawu

Sprawdź największą ofertę w Polsce !!!

Usługi Klientów Biznesowych: centrala Poznań, ul. Wolczyńska 37, tel. (061) 835-94-61 do -64 oraz 863-81-80, **oddział w Warszawie:** ul. Grochowska 278 lok. 1, tel. (022) 740-90-47, więcej kontaktów na www.komputronik.com

Pracownicy handlowi sklepu www.Komputronik.pl: infolinia (061) 835-94-94, e-mail: sklep@komputronik.pl, **Sieć sklepów Komputronik:** Poznań, CH Plaza, ul. Kaspra Drużbickiego 2, tel. (061) 659-74-67, Poznań, CH Stary Browar, poziom *-1*, ul. Długołęcka 42, tel. (061) 8-596-596, Poznań, ul. Św. Marcin 25, Poznań, ul. Grochowska 26, tel. (061) 865-53-66, Poznań, ul. Promienista 102, tel. (061) 861-02-55, Bydgoszcz, ul. Dworcowa 28, tel. (052) 321-75-26, bydgoszcz@komputronik.pl, Chodzież, ul. Wojska Polskiego 13, tel. (067) 281-09-90, chodziez@komputronik.pl, Chojnice, ul. Angielska, pawilon nr 1, tel. (052) 397-45-33, chojnice@komputronik.pl, Czarnków, ul. Kościuski 53, tel. (067) 2-555-888, czarnkow@komputronik.pl, Częstochowa, al. Kościuski 23, tel. (034) 361-02-98, czestochowa@komputronik.pl, Gdańsk, C.H. Osowa, ul. Spacerowa 48, tel. (0-58) 520-98-55, 0600-421-651, gdansk@komputronik.pl, Gdynia, C.H. Kwiatkowskiego, ul. 10 Lutego 16, tel. (058) 783-18-83, gdynia@komputronik.pl, Gniezno, ul. Rynek 3, tel. (061) 425-43-32, gnezno@komputronik.pl, Gorzów Wlkp., C.H. Panorama, ul. Górczyńska 23, tel. (095) 728-29-70, -71, gorzow@komputronik.pl, Grodzisk Wlkp., ul. Szeroka 7, tel. (061) 444-70-28, grodzisk@komputronik.pl, Kalisz, ul. Śródmiejska 13, tel. (062) 757-31-87, kalisz@komputronik.pl, Katowice, Silesia City Center, ul. Chorzowska 107, tel. (032) 60-50-788, katowice@komputronik.pl, Konin, ul. Spółdzielców 33 lokal 4, tel. (063) 245-04-12, konin@komputronik.pl, Kostrzyn n/Odrą, ul. Wodna 7D, tel. (095) 752-56-58, kostrzyn@komputronik.pl, Koszędz, ul. Bora-Komorowskiego 37, tel. (012) 417-00-74, krakow@komputronik.pl, Leszno, ul. Kościelna 19, tel. (065) 520-60-51, leszno@komputronik.pl, Łęka, ul. Bat. Chłopskich 1A/2, tel. (059) 8624-100, lebk@komputronik.pl, Łódź, CH Saspol, ul. Piotrkowska 95, tel. 042 632-06-20; lodz@komputronik.pl, Oborniki Wlkp., ul. Zamkowa 6, tel. (061) 297-58-80, oborniki@komputronik.pl, Ostrów Wlkp., ul. Dąbora 28, tel. (062) 736-00-03, ostrow@komputronik.pl, Piła, ul. Śródmiejska 12, tel. (067) 214-81-99, pila@komputronik.pl, Pniewy, ul. Św. Wawrzyńca 2, tel. (061) 29-11-336, pniewy@komputronik.pl, Racibórz, ul. Opawska 3, tel. (032) 415-08-01, raciborz@komputronik.pl, Radom, pl. Konstytucji 3 Maja nr 5, tel. (048) 363-24-19, radom@komputronik.pl, Słupca, ul. Warszawska 10, tel. (063) 277-16-70, słupca@komputronik.pl, Słupsk, ul. Filmowa 4A, tel. (059) 841-70-30, słupsk@komputronik.pl, Swarzędz, ul. Żytia 25, tel. (061) 651-52-80, swarzedz@komputronik.pl, Szamotuły, ul. Braci Czeskich 5, tel. (061) 29-26-187, szamotuly@komputronik.pl, Szczecinek, ul. Bohaterów Warszawy 43D, tel. (094) 372-16-32, szczecinek@komputronik.pl, Śrem, ul. Wyszyńskiego 6, tel. (061) 283-58-84, srem@komputronik.pl, Warszawa, al. Solidarności 82, tel. (022) 887-06-88, aleje@komputronik.pl, Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15, tel. (022) 825-20-97, warszalkowska@komputronik.pl, Warszawa, ul. Grochowska 278, tel. (022) 740-90-49, waw_groch@komputronik.pl, Warszawa, C.H. Reduta, al. Jerozolimskie 148, tel. (022) 882-18-68, reduta@komputronik.pl, Wągrowiec, ul. Rynek 13, tel. (067) 6-28-651, wagrowiec@komputronik.pl, Wrocław, ul. Szczytnicka 36B, wroclaw@komputronik.pl, Wronki, ul. Poznańska 36, tel. (067) 254-30-33, 254-32-13, wronki@komputronik.pl, Września, ul. Staszica 1, tel. (061) 436-01-36, wrzesnia@komputronik.pl

Współpracownicy Partnerzy Geo-PC - Geo Centrum: Brzeźny, ul. Św. Anny 13, tel. (046) 874-24-66, Czempin, ul. 10-lecia RKS 19, tel. (061) 282-60-98, Glucholazy, ul. Bohaterów Warszawy 6, tel. kom. 507-789-308, Kołobrzeg, ul. Dubois 15/1, tel. (094) 44-26-29, Końskie, ul. 3-go Maja 1, tel. (041) 372-87-56, Krotoszyn, ul. Słodowa 13, tel. (062) 722-68-14, Luboń, ul. Kościuski 1a, tel. (061) 813-10-69, Łomża, ul. Mazowiecka 1 paw. 9, tel. (086) 218-47-26, Łódź, ul. Kopernika 62, tel. (042) 636-64-10, Łódź, ul. Zachodnia 23A, tel. (042) 617-37-70, Międzyrzecz, ul. Świerczewskiego 8, tel. (095) 742-11-74, Piotrków Trybunalski, ul. Armii Krajowej 26, tel. (044) 647-38-68, Radom, ul. Żeromskiego 4, tel. (048) 363-11-88, Szczecin, Plac Rodła 8, tel. (091) 359-46-26, Tomaszów Mazowiecki, ul. Konstytucji 3-go Maja 9/11, tel. (044) 724-45-22, Tomaszów Mazowiecki, ul. Mościckiego 12, tel. (044) 726-08-00, Zgierz, ul. 1-go Maja 37, tel. (042) 716-17-63, Zgierz, ul. Boja Żeleńskiego 39, tel. (042) 716-78-66

* System ratalny Lukas, wpłata własna 10%, raty na 24 miesiące. Wszystkie ceny z VAT, oferta ograniczona. To ogłoszenie nie jest ofertą w rozumieniu KC, ceny mogą ulec zmianie.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vivid, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. Pn. lub innych krajach.

PRODUCENT: MAXIS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 79,90 zł
WWW.THESIMS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | IRASIAD, DO NOGI!

The Sims 2

Podobno dodatek Unleashed (w Polsce zatytułowany... Zwierzaki) był najlepiej sprzedającym się add-onem do pierwszej części The Sims. Aż dziw, że psy, koty i reszta wirtualnej menażerii trafiła do The Sims 2 dopiero jako czwarte w kolejności rozszerzenie...



Jak mnie nazwiesz Irasiad, to się chyba wścieknę!

Zwierzaki

Nie pytaj, za co ona trzyma tego pieska...

Powodzenie

Zwierzaków łatwo wydumaczyć. Jeśli ktoś bawi się grą taką jak The Sims, na pewno ma bardzo mocno wykształcony zmysł rodzinno-opiekunczy. Nic dziwnego, że ekscytuje się dodatkiem, w którym będzie mógł objąć troskliwą pieczę przyjaznego i radosnego czworonoga. Wiedząc, że to surzał w dziesiątkę, programiści pracujący nad tym rozszerzeniem nie napracowali się zbyt wiele – po prostu dorzucili do podstawowej wersji gry koty, psy (odgrywające w tym dodatku główną rolę) oraz kilka innych zwierzątek (np. papugi). W por-

ównaniu z całym, dość złożonym systemem ekonomicznym z Własnego Biznesu czy oddzielnym campusem z Na Studiach, pojawienie się w świecie gry czworonogów na pierwszy rzut oka nie robi większego wrażenia. Fanom to nie przeszkadza.

Można stworzyć kilka czworonogów zarabiających na jednego lub całą rodzinę Simów.

sierści, ustala się również osobowość bestii – dostępne opcje to m.in. geniusz/oferna czy flejtuch/porządny. O ile na wygląd i charakter zwierzątka wpływać można w sposób bezpośredni, to inteligencję ma już własną.

Samodzielne bestie

I dzięki Bogu! Kiedy pierwszy raz usłyszałem o dodatku Zwierzaki, obawiałem się, że liczba czynności, o których trzeba będzie pamiętać i które trzeba będzie wykonać, przerosła możliwości normalnego gracza. W całej serii The Sims największym problemem było znalezienie czasu na kolejne działania niezbędne do utrzymania potrzeb na odpowiednim poziomie. Gdyby więc do rodziny Simów dołączyły jeszcze pies czy kot, którymi również trzeba by było kierować, mało kto byłby w stanie sobie z tym poradzić. Na szczęście zwierzątka same dbają o siebie, a ich właściciele muszą tylko napieniać miskę pokarmem, kupić odpowiedni sprzęt, niezbędny bestiom do w miarę komfortowego życia (legowisko, kuweta, gryzak czy słupki, służący do tępienia pazurów), psy trzeba też od czasu do czasu wykapać w wannie (koty same radzą sobie z higieną). To proste czynności i nie wymagają zbyt wiele czasu.

Milusie szczeniaki

Oczywiście wolne minuty można przeznaczyć na zabawę lub tresurę. Dobrze wychowane czworonogi nie tylko sprawiają mniej kłopotów, ale i przynoszą korzyści całej rodzinie. Bestie mogą też... iść do pracy. Ich kariera rozwija się w jednej z trzech dziedzin – w ochronie, show-biznesie lub usługach. I choć zarabiają mniej więcej połowę tego co ludzie, nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć kilka czworonogów zarabiających na jednego lub kilku Simów, którzy mogą wtedy zrezygnować ze swojej pracy i zająć się jedynie opieką oraz hodowlą. Tak, tak – czworonogi potrafią się rozmnażać, a miaucząco-szczekająca gromadka może się jeszcze bardziej powiększyć. Jakże to słodkie...

Siad!

To już niemal wszystkie nowości. Poza nimi pojawiło się kilka dodatkowych rodzajów sprzętu do wyposażenia domu, parę telefonów, pod które można zadzwonić (np. treser zwierząt lub schronisko), oraz – dziwne, że akurat w tym dodatku – możliwość budowania ośmiokątnych pokoi. To mniej niż w poprzednich dodatkach, ale dla fanów cyklu pojawienie się tego rozszerzenia jest wydarzeniem naprawdę znaczącym. **ICBA!**

Psy i koty

Zamiast Zwierzaki, dodatek ten mógłby się nazywać po prostu Psy i koty. Co prawda, te czworonogi to nie jedyne okazy fauny, jakie mogą się pojawić w domu Simów, ale to właśnie one są najważniejsze. Pojawiają się jako członkowie rodziny, można je dowolnie „stworzyć”, tak jak każdego Sima. Wybór gotowych ras jest naprawdę ogromny, a dodatkowo każdą bestię można na dziesiątki sposobów zmodyfikować, zmieniając niemal każdy fragment ciała – od pyska po tylne łapy. Bawić się można nie tylko budową, ale i gestyką czy kolorem

Wreszcie! Zwierzaki nauczyły Simy podawać łapę!

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

zachowujące się jak żywe psy i koty
dodatek przynosi więcej przyjemności niż obowiązków

obiektywnie patrząc, mniej tu nowości niż w poprzednich dodatkach

Zestrzelony nie znaczy martwy!

II WOJNA ŚWIATOWA

NA TYŁACH WROGA

W czasie II wojny światowej 180 tysięcy alianckich pilotów zostało zestrzelonych nad terenami okupowanymi przez III Rzeszę. Bill Foster walczy o życie. Usiłuje przedrzeć się do neutralnej Szwajcarii. Lotnicza kurtka nie chroni go przed mrozem. Ślady na śniegu zdradzają jego położenie. Niemieccy strażnicy podnoszą alarm na każdy podejrzany dźwięk. Nie poddawaj się jednak. Chwyć za broń i wymknij się obławie! Wróć do swoich!



Dynamiczny i trzymający w napięciu scenariusz.



Zróżnicowane lokacje: wsie i miasteczka, lasy, fabryki i wojskowe bazy



Zaskakująca sztuczna inteligencja



Efektowna grafika oddająca mroczną rzeczywistość okupacji



www.onigames.pl

SZUKAJ W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

PRODUCENT: REVOLUTION SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 129,90 zł
WWW.BROKEN-SWORD.COM

WIN XP
PROCESOR: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB



EGM | TRIUMFALNY POWRÓT ŁOWCY TEMPLARIUSZY



Ogólnie to
wszystko mi
wisi...

BROKEN SWORD

THE ANGEL OF DEATH

Nie tylko w kinach możemy oglądać kolejne sequele udanych tytułów. Gry komputerowe też mają słynne serie, że wymienię cykle Ultima czy Final Fantasy, a z gier przygodowych King's Quest, Space Quest albo Monkey Island. I – *last but not least* – Broken Sword, będąca dziełem firmy Revolution Software, znanej graczom m.in. z Lure of Temptress czy Beneath a Steel Sky.

Bohaterem serii Broken Sword jest młody i niezwykle przedsiębiorczy Amerykanin, George Stobbard. Ci, co już dawno temu zaczęli przygodę z serią, poznali go w Paryżu, w którym podczas wakacji został wpłątany w sieć intryg osnutych wokół zakonu Templariuszy. W drugiej części serii nasz dzielny jasnowłosy bohater stawiał czoło szalonym naukowcom, którzy pragnęli obudzić jakieś śpiące (i niezbyt miłe dla jego wyznawców) bóstwo z Jukatanu. W trzeciej odsłonie George usiłował przeciwstawić się planom bladokórego jego- mością chcącego obudzić smoka, co śpi pod Glastonbury w Anglii. A w czwartej...

Bez smutnej twarzy

Zaczynamy od tego, że w biurze nieposkromionego George'a melduje się dość tajemnicza klientka o imieniu jak z piosenki Czerwonych Gitar (Anna Maria), która prosi o pomoc. Na początek chodzi o drobiazg – wymanewrowa-

nie kilku niesympatycznych typów, których wolałbyś nie spotkać w ciemnej alejce. Potem AM prosi George'a, by odzyskał dla niej średniowieczny i sam w sobie cenny rękopis jej ojca, wykradzony przez ponurych drabów z nowojorskiej mafijnej rodziny Martino.

Nasz bohater już tak ma (poodbinie jak 99% samców), że wystarczy para ładnych oczu nad dobrze wypiętrzonymi piersiami i długimi nogami, a gotów jest się rzucić na łeb i resztę w awanturę, która może go kosztować życie, bo z czego jak z czego, ale z wyrozumiałości włoscy eksporterzy salami nie słyną. (A George ma spore szanse stania się nadzieniem do wyżej wymienionej pikantnej wędliny.)

Amnezja Jankesa

Po odzyskaniu dokumentu George zasięga opinii swego paryskiego znajomego (znanego już i nam) Andre Lobineau, włamując się do jego banku danych. Sam akt włamania jest dość zabawną grą logiczną (z podobnym chwytem mieli do czynienia ci, co w innej opisywanej przeze mnie grze poszli śladami Largo Wincha). Najśmieszniejsze w tym wszystkim jest to, że George, który już raz pogromił spadkobierców Rycerzy Świątyni, kompletnie nie ma obecnie pojęcia, kim byli Jakub de Molay, Filip Piękny czy papież Klemens V i z prawdziwym zdumieniem dowiaduje się o spisku, którzy dwaj ostatni uknuli przeciwko pierwszemu... Ot, amnezja...

Tak czy owak zgodnie ze wskazówkami rękopisu pomysłowy Jankes udaje się do Stambułu (dawnego Konstantynopola), by dalszych tropów poszukać w starej siedzibie patriarchy Wschodniego Kościoła. Z niemałym wysiłkiem, mamiony wizją Złotego Cielca (i właściwie nie wiadomo, po co, bo przecież odzyskał już rękopis) dostaje się do pałacu Topkapı. Wdzieranie się na tereny strzeżone przez tureckich komandosów (w pałacu odbywa się akurat międzynarodowa konferencja w spra-

BROKEN SWORD: TAOD



A to świnia!



► Nicole?! Ehm, prawie się nie zmieniłaś od Broken Sword 2...

wie terroryzmu), którzy najpierw strzelają, zawsze trafiają, a dopiero potem patrzą, kogo trafili (jak to komandosi...), jest oczywiście kolejnym dowodem zdrowego rozsądku naszego jankeskiego sir Galahada. Tak czy owak George przedostaje się do podziemnej części starej twierdzy, gdzie odnajduje osobiłą rzeźbę, w której nawet taki ignorant jak ja rozpoznaje jednego z dwu aniołów strzegących Arki Przymierza – ale George ni chuj, chuj! Owszem, rzeźba robi na nim wrażenie, ale jankes niczego nie kojarzy.

Kobloty jak rękawiczki

Zaraz potem George trafia do więzienia, skąd musi się wydostać sam – co znów jest nie lada problemem. Tymczasem jego współpracownik znika bez śladu – i rozjuszony George rusza w jej ślady, tym razem w towarzystwie swej starej przyjaciółki Nicole (tej samej, z którą tropił smoka). Podążając tropem jak zawzięty basset trafia do Watykanu.

Tam mamy do czynienia z kolejnym dziwnym kaprysem twórców scenariusza – oto żeby zdobyć telefon Zakonu Opatka, George ponownie musi się włamać do kompa – tym razem chodzi o serwer Watykanu – jakby nie mógł go znaleźć w pierwszej lepszej rzymskiej księżce telefonicznej...

Watykan oczywiście pełny jest lochów i George ponownie musi przenikać tajemnice kardynalskich sejfów i biur, unikając jak ognia mnichów, którzy za lada podejrzeniem wołają szwajcarskich gwardzistów, a ci... wiadomo (patrz: tureccy komandosi).

Węzdzio spisek

Okazuje się, że niektórzy Watykańczycy nie gardzą współpracą z włoską mafią, a akcja przenosi się do starej bazy wojskowej w Arizonie, gdzie paleczkę przejmują Nico, która wyjaśnia sprawę pałacowej monotonizacji złota (cokolwiek by to znaczyło). W bazie ponownie natykamy się na mafiosów, a ci „do spustu” mają nie mniejszą smykalkę niż tureccy komandosi i watykańscy szwajcarzy. **Tajemnicze złoto ma być paliwem dla diabelskiej maszyny zagłady, jaką posługiwali się już Żydzi w czasie podboju Ziemi Obiecanej.** Szczytem diabelskich knoń i działań Układu jest wprowadzenie do gry postaci watykańskiego księdza o upodobaniach wyraźnie ge-jowskich, który okaże się agentem...

Małe doja vu

Potem... ale dość już psucia przyjemności przyszłym graczom. I proszę się nie ciskać o spoilerowanie, bo zdradziłem naprawdę

niedużo. Ot, tyle, by pokazać pewnie milionny scenariusza. Ale nawet mimo tego gracze otrzymują zupełnie przyzwoity produkt w bardzo atrakcyjnym opakowaniu. Całe otoczenie gry i wszystkie jej lokacje zaprojektowano bardzo starannie i z pietyzmem. Animacje też są na bardzo przyzwoitym poziomie – George skacze, łązi po gzymsach, a w olimpijskim zwisie na rękach może wędrować całymi kilometrami bez śladu zmęczenia.

Gra mocno przypomina (pod względem grafiki) część poprzednią, tyle że tym razem twórcy uniknęli błędów, jakim był niełatwy w użyciu interfejs – grając w BS: TAoD w zasadzie nie dotykasz klawiatury – wszystko robisz „z myszy”. Rzecz jest miła i przyjazna użytkownikowi, bo nie trzeba dokonywać karkołomnych (a raczej palcówomnych) manipulacji, gdy George na karku czuje oddech prześladowcy. Za ten krok w dobrym kierunku twórcy gry mają u mnie dużą porcję dobrych lodów (o ile zechcą się po nie zgłosić).



► Co to, nowa konkurencja dla strongmenów czy jak?

Muzyka opisuje obyczaje

Mocnym elementem gry jest praca muzyczna, zrobiona bardzo starannie i ze smakiem. Mnie osobiście najbardziej się podobał motyw Arizony zrobiony tak, że sam Willie Nelson mógłby go uznać za swój. W podziemiach starej twierdzy Konstantynopola towarzysząca eksploracjom muzyka jest jak należy tajemnicza i ponura, a w ogrodach watykańskich miła i ewangeliczna. Osobną sprawą jest akcent George'a, który w niektórych momentach prześmiesznie parodiuje mówiących po angielsku Niemców, Włochów czy Francuzów. Bardzo to smakowicie zrobione, choć doceniać rzecz tylko językoznawcy w rodzaju profesora Higginsa.

Jak każda przyzwoicie zrobiona gra, tak i BS ma możliwość zapisania gry w dowolnym momencie i wyświetlania tekstów dialogowych. Ciekawym novum jest wprowadzenie do gry telefonu, dzięki któremu George może się włamywać do rozmaitych serwerów

i zdobywać potrzebne informacje (niekiedy nawet te, które mógłby zdobyć znacznie łatwiej, gdyby zaufał zdrowemu rozsądkowi).

Drobne rysy

Czemuż zatem lekko się krzywię? Z kilku powodów. Po pierwsze – gra nie jest aż tak odkrywczą, jak zapowiadali to twórcy. Nie jest gorsza od części poprzedniej, ale i nie lepsza – poza usprawnieniem interfejsu. Ma za to sporo nielogiczności. (O tym już pisałem.)

Pakowanie się głównego bohatera w dość niebezpieczne awantury kiepsko jest uzasadnione psychologicznie. Szczytem wszystkiego jest interwencja Nico(le) w tureckim pierdlu, zjawiającej się tam w przebraniu zakonniczki (oczywiście turecka - islamska! - straż więzienna ma ogromne zaufanie do katolickich zakonnic, które w dodatku przynoszą więźniowi tak pospolite przedmioty, jak garść marmurowych kulek, nakręcana zabawka czy hałaśliwy gadżet!). W nowojorskich slumsach George (który w końcu nie wygląda na syna Pudzia i Kasprowego) jednym kopem wywala metalowe drzwi z framugą, choć nieco później ma

Gra mocno przypomina część poprzednią, tyle że tym razem twórcy uniknęli wielu błędów.



► Niczego mniej użytecznego nie dało się wymyślić?

kłopoty z wyłamaniem deski. I tak dalej, i tym podobnie. Wszystko to są drobiazgi, ale niekiedy człek się kurczy.

I jeszcze jedno – twórcy gry poszli śladami pewnej sieci hipermarketów: zasiadający do gry w BS: TAoD idiota-może łatwo znaleźć podpowiedzi, bo podczas zabawy ma możliwość połączenia się (poprzez Internet, ale ktoś go dziś nie ma?) z serwerem firmy Revolution. Tamże znajdzie wskazówki – choć nie wszystkie – dotyczące rozwiązania wielu sytuacji. Jeżeli ta tendencja się utrzyma, zrezygnuj z gier przygodowych, które będą stanowić wyzwanie intelektualne godne przeciętnego polskiego wyborcy.

Z drugiej strony – nikt mi się tyczyć z owym serwerem nie każe, fakt. Ale jednak irytuje mnie to, że twórcy gier przygodowych domyślnie traktują swego odbiorcę jako potencjalnego debila... [CDA]



PRODUCENT: TECHLAND
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.SGPTTECHLAND.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | TYLKO DLA FANÓW

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX

Oficjalna gra FIM Speedway Grand Prix Series na licencji BSI

Pełny tytuł tej gry ma aż 14 członów. I jest on chyba najbardziej rozwiniętą i zaawansowaną częścią owej produkcji Techlandu.

Choć żużel to dyscyplina dość orientalna, ma swoją całkiem niemałą grupę fanów, zwłaszcza w Polsce. Nic dziwnego, że za symulację tego sportu musieli się wziąć nasi rodzimi programiści. A konkretnie ekipa Techlandu, mająca swoje biuro kilkaset metrów od redakcji CD-Action. Jak im poszło?

Znowu Chrome Engine

Niestety, mimo że uważam się za względnie lokalnego patriotę, bezkrytycznie do nowej gry na silniku Chrome'a podejść nie mogę. Nie przeszkadza mi co prawda, że Techland robi na nim wszystkie swoje tytuły (kiedy będzie jakaś strategia i pinball?) – ale w tym przypadku nieco sprawę pokpił. Pierwsza część Speedwaya wyszła 4 lata temu, a wyglądała właściwie tak samo. Dodano co prawda kilka bajerów, polepszone też odrobinę efekty, ale to wszystko jedynie mało znacząca kosmetyka. Pod względem oprawy gra jest opóźniona o kilka lat.

Oczywiście fanom czarnego sportu w żadnej mierze takie drobiazgi nie powinny przeszkadzać, tym bardziej że i tak nie mają jakiegokolwiek innej gry traktującej o ich ulubioną dyscyplinę. Niestety – brak konkurencji nigdy

nie wpływa dobrze na jakość, co wyraźnie widać w FIMSGP2.

Wrocław jak żywy

Gra oferuje trzy tryby rozgrywki: Grand Prix, pojedynczy wyścig i trening. Głównym daniem są oczywiście mistrzostwa – rozgrywane na prawdziwych torach. O jakości ich odwzorowania za wiele nie mogę powiedzieć, choć wrocławski Stadion Olimpijski w sumie trochę się przypomina, więc źle nie jest. Niestety nie masz możliwości stworzenia własnego zawodnika – musisz wybrać spośród już istniejących (z prawdziwymi nazwiskami – w końcu licencja zobowiązuje) i z nim wdychać kurz. A początkowo pewnie właśnie głównie on będzie ci przesłaniał widok, gdyż zanim będziesz wygrywał, czeka cię długa droga...

Kariera żwirem usłana

W karierze jest po prostu bardzo trudno. Głównie ze względu na nieco zbyt szybkie motory przeciwników, ale problemów nastroczają również błędy w samej grze. Przede wszystkim zdecydowanie zbyt często zdarzają się dyskwalifikacje – i to prawie zawsze na niekorzyść gracza. Komputer się nie patyczkuje – zawodnicy wypychają cię z toru, jeżdżą niebezpiecznie, powodując wypadki, jednak prawie zawsze – według sędzięgo – nie jest to ich wina. O ile to mógłbym jeszcze zrzucić na karb moich słabych umiejętności, to już przy pojawiających się niekiedy ewidentnych babolach mogłem tylko gryźć klawiaturę z rozpaczą. Jak można wytłumaczyć sytuację, w której walczyłem przez cały wyścig o pierwsze miejsce, a na przedostatnim okrążeniu gra mnie radośnie informuje, że zostałem zdyskwalifikowany, gdyż mnie... zdublowano! Argh!

Interszmelc

Wkurzający jest również interfejs w Grand Prix. Aby wziąć udział w jakimś biegu, niejednokrotnie trzeba kilkanaście razy klikać przycisk „dalej”, jakby to nie można było zrobić dodatkowego, który pomijałby wyniki wszystkich pozostałych zawodników i od razu przenosił do następnego wyścigu, w którym

Czterech graczy na jednym komputerze to nieczęsty widok.



można wziąć czynny udział. W dodatku co chwila w tej grze coś się ładuje – nie wydaje mi się, żeby trzeba tu było mieć tylu danych, a jak na jakość grafiki, całość działa zdecydowanie zbyt wolno.

Kilka ciepłych słów

Na plus zaliczyć grze można za to opcje tuningu i ogólnie realizm. Motory zachowują się dobrze, wyprzedzać można tak po wewnętrznej, jak i zewnętrznej (z czym był problem w ostatniej części), zaś warunki na torze zmieniają się lekko nawet podczas samego wyścigu, gdyż nawierzchnia się przesuwawa pod wpływem ruchu motorów. Na zachowanie się pojazdów ma też wpływ rodzaj toru i pogoda – różnice są tu rzeczywiście widoczne.

Sam tryb Grand Prix to jednak słaby powód, by kupować tę grę – nawet dla maniaków. Dużo ciekawiej, o dziwo, wygląda możliwość zmierzenia się z kumplami/koleżankami w pojedynczym wyścigu. Tam wszyscy mają mniej więcej równe szanse, zaś pole widzenia dzielone jest na części. Maksymalnie przy ekranie (i jednej klawiaturze!) tłoczyć się mogą aż 4 osoby – co przy dość dużym monitorze nawet ma sens, wtedy rozgrywka nabiera prawdziwych rumieńców. Szkoda, że dopiero wtedy – dla samotnego gracza wiele tu nie ma...

Z racji na w sumie nie najgorszy multiplayer (choć niestety bez możliwości grania po sieci lub w Internecie) mógłbym nawet tę grę komuś polecić, jednak skutecznie od zakupu odstrasza cena.

80 złotych za tak przeciętną i mało rozbudowaną grę to 4 razy za dużo... [CDA]

Żużlowcy pojechali po torze, a my po grze. Każdy robi, co umie i lubi.

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 2



OCENA 5

GRYwalność 5
VIDEO 4
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

➔ prawdziwe tory i nazwiska
➔ przyjemna, gdy gra kilka osób

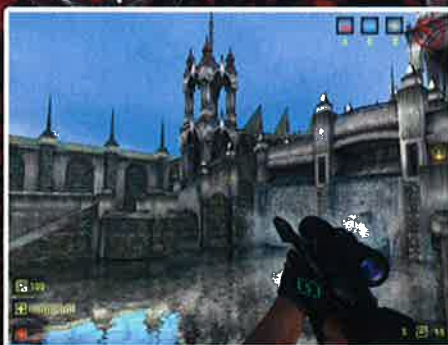
➔ niewiele opcji i trybów
➔ słaba grafika
➔ błędy

WITAJ W PIEKLE!

LIKWIDATOR

Mroczny horror, który nikogo nie pozostawi obojętnym. Połączone z Ziemią światy stają się celem ataku agresywnych najeźdźców. Spróbuj zniszczyć potężne teleportery i uniemożliwić obcym inwazję na naszą planetę. Działaj szybko, od Twojego refleksu zależy życie innych. Gra „Likwidator” sprawi, że serce podejdzie Ci do gardła. Nie włączaj jej jeśli jesteś miękki!

- Wymagający przeciwnicy: szkielety, demony, kosmici!
- Zaawansowana fizyka i rozbudowane lokacje.
- Siedem rodzajów broni, w tym miotacz płomieni i potężna bazooka.
- Efektowna oprawa techniczna.



PEŁNA POLSKA
WERSJA JĘZYKOWA



www.onigames.pl



Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

na sportowo



zabawy z bronią



sprawność i zręczność



małe co nieco



zapach palonej gumy!



gameloft

Air Strike 1944
Wysyłaj ZJXJ10035 pod nr 75555
Dla tel.: N1, N2, N3, S3, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E3, E5, E6, G1, G2, A7

Rainbow Six Lockdown
Wysyłaj ZJXJ1174 pod nr 75555 (6,10zł)
Dla tel.: N1, N2, N3, N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E3, E5, E6, G1, G2, A7, A8, H1, H2

Asphalt
Wysyłaj ZJXJ0651 pod nr 75555
Dla telefonów: M2, M3, M4, M5, M6, N1, N5, N6, L5, M6, G1, G2, A7, A8, H1, H2, S3, S7, S8, E6

SUPER GRY

Ostra Siostra
Wysyłaj ZJXJ10090 pod nr 75555
Dla telefonów: z kółkowym wyświetlaczem obsługującym J244

Labcio
Wysyłaj ZJXJ10080 pod nr 75555
Dla tel.: N1, N2, N3, N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, M2, M3, M4, M5, M6, E3, E5, G1, G2, A1, A2, A3, A4, A5, A7, A8

FILMY nr 73555 tylko 3,66 zł z VAT

ZJXX0169, ZJXX0165, ZJXX0156, ZJXX0168
ZJXX0154, ZJXX0160, ZJXX0174, ZJXX0189

Filmy dostępne dla: Nokia: 6021, 6230, 6230L, 6600, N70, N90; Motorola: V3, V535, V545, V547, V550, V600, V980; Lg: S5100, S5200, U8210; Samsung: D600, D720, E350, X700, Z300, Z500; Siemens: CX75, M45, S65, S65S, S165; Sony-Ericsson: D750i, J300i, K500i, K600i, K700i, K750i, P900i, W800i

Przed zakupem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 8800, N2: 6020, 6021, 6030, N3: 3510i, N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250, N5: 6600, N6: 3650, 7650, H-Gage: N7: 3650, N8: 7650, N9: N-Gage: Siemens - S3, M45, S4, S65, S165, M55, S5, S65, S165, M56, C65, M50, M750, S7, C65, S8, C65S, S9, S11; Motorola - M2: V220; M3: V350, V550, V525M, V600, M4: C650, M5: V5, M6: E598, M7: T720, T722; Sony-Ericsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T650; E7: T700i; E8: P800, P900; Sagem - G1: M15S; G2: M17; G3: M15S; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X800; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: G110; H2: G120, G130; LG - L1: C3310;

nr 72555
2,44 zł z VAT

 jego dziennik

74555
ch Jena

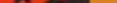
BYAT11063

2,44 zł z VAT

Tapety dostępne na wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem i obsługujące WAP

		
0897	BYAT11045	BYAT11161
		
0713	18	
		
10721	BYAT11160	
		

11055	BYAT11060	BYAT11063
		



 0503	 BYAT10511	 BYAT10525
 0576	 BYAT10814	 BYAT10527

0576	BTAT0614	BTAT0527
		

 0015	 BYAT8859	 BYAT10230
		



BYAT11059

W przypadku problemów z pobieraniem
dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf.
Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

Jestem trochę niesmięta. Pochodzę z Wierzbawy. Mam 19 lat i mam duże opęty...

155

AGATA.BYA

PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT/THQ
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.DOW-DARKCRUSADE.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



GEM | PRAWIE JAK COMPANY OF HEROES!

Rozkaz rozpoczęcia ofensywy dla strategii w czasie rzeczywistym w momencie, gdy swój blitzkrieg po listach przebojów kontynuuje rewelacyjna Company of Heroes, w praktyce skazuje ją na samobójstwo. Nie wtedy jednak, gdy twórcami obydwu gier są dokładnie ci sami ludzie – kanadyjskie studio Relic Entertainment.

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE



Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade, to, zaczynajmy może od rzeczy podstawowych, **drugie z oficjalnych rozszerzeń** tej niezmiennie atrakcyjnej strategii w czasie rzeczywistym. W przeciwieństwie jednak do wcześniejszej Winter Assault, która w gruncie rzeczy była dodatkiem zupełnie klasycznym, tj. oferującym tradycyjnie nową rasę i jej kampanię single player, **Dark Crusade stanowi zupełnie nową jakość w ramach całej serii.** Fani świata Warhammera 40,000 w ogóle i Świtu Wojny w szczególności otrzymują teraz **dwie zupełnie nowe rasy, nowe jednostki w armiach już znanych, rozbudowaną, dynamiczną kampanię single player, ponad 20 map multiplayer i... sporo więcej!** Jest to przy tym – ważne z pewnością dla wszystkich – produkt zupełnie samodzielny, a jakby i tego było mało – całkiem niedrogi.

Za Wyższe Dobro

Zaczynajmy może od tego, co dla wielu fanów Warhammera 40,000 będzie najatrakcyjniejsze: od omówienia obydwu nowych armii. Stanowią je siły ekspedycyjne Imperium Tau i powstające z odwiecznego uspienia legiony Necronów. Tau – w grach komputerowych pojawili się już w niesławnej Fire Warrior – to niemal mrówcza społeczność humanoidów ogarniętych obsesją działania w imię Wyższego Dobra (oryginalnie The Greater Good) i utworzenia z ogarniętej wojną galaktyki enklawy pokoju i szczęścia. Naturalnie mając świadomość, że większość tzw. ras inteligentnych nie podziela ich wizji raj, gotowi są nieść pokój na bagnietach.

Śmierć życiu

Znacznie bardziej mroczną, a przy tym chyba ciekawszą historię mają do opowiedzenia Necroni. Ta starożytna armia szkieletopodob-

nych automatonów, podobnych nieco do T800 z filmowych „Terminatorów”, pozostała przez ostatnie 65 milionów lat w uspieniu wewnątrz metalowych grobowców rozrzuconych po planetach całej galaktyki. Przebudzeni podejmują zarzucony niegdyś cel podboju i zniewolenia całej galaktyki.

Tym, co niezwykle w przypadku Necronów, jest założenie, że w ich przypadku liczy się tylko jeden surowiec – energia; punkty rekwizycji zaś zastąpione są mnożnikiem prędkości konstrukcji i rekonstrukcji jednostek. Dzięki energii więc możliwe staje się „wykopywanie” spod ziemi ich cytadeli i tworzenie nowych budowli, ale także tworzenie nowych jednostek ciężkiej piechoty i pojazdów. Dodatkowo Necroni mają również zdolność zdobywania dodatkowych zasobów energetycznych z wraków, a także – uwaga – „wskrzeszania” własnych jednostek!

Siedem wspaniałych

Wprowadzenie dwóch nowych głównych sił w Dark Crusade sprawia, że w świecie Dawn of War w miejsce dotychczasowych pięciu (Marines, Gwardia Imperialna, Eldarowie, Orkowie, Chaos) pojawia się aż siedem zróżnicowanych armii. Nie znam innej strategii w czasie rzeczywistym, w której istniałoby tak wiele tak zróżnicowanych sił, a przy tym każda z nich miałaby podobne szanse na zwycięstwo nad każdą z pozostałych. Dzięki temu zaś właśnie Dawn of War nie tylko od ponad dwóch lat pozostaje w czołówce gier online, ale jest „oficjalną dyscypliną” World Cyber Games! Sukcesem Relic jest też to, że ponownie udało się im stworzyć armie unikalne. Dla przykładu Tau, jak wcześniej Eldarowie, podążać mogą różnymi drogami rozwoju, dzięki czemu ich oddziały są niewiarygodnie elastyczne. Necroni zaś prócz tego, że

nie poddają się śmierci, mają – jak Zergowie ze StarCrafta – jednostki dosłownie wychodzące spod ziemi. Niestety, na każdą z nowych ras przypadła tylko jedna nowa jednostka, np. terminatorzy szturmowi w przypadku Kosmicznych Marines.

Arena Kronus

Pierwsze testy możliwości Tau i Necronów – zarówno w grze nimi, jak i przeciwko nim – dla większości z graczy będą mieć miejsce we wspomnianej już kampanii single player. Ta rozgrywa się na powierzchni podzielonej na 25 sektorów planety Kronus i jest, tu uwaga, **całkowicie dynamiczna.** Kampania dzieli się przy tym na nową rozgrywaną w turach część strategiczną, w ramach której dokonujemy wyboru terytorium do ataku i zarządzania dzięki punktom planetarnej rekwizycji, garnizonami użytecznymi w przypadku nieuchronnych kontrataków. Część właściwą natomiast stanowią znane już z wcześniejszych gier serii potyczki taktyczne w czasie rzeczywistym, przy czym na przykład możliwe stało się przejmowanie punktów kontrolnych, a nawet walczenie przy użyciu jednostek pozostających w ukryciu! To oznacza z kolei, że nabrały znaczenia jednostki słabe, ale zdolne wykrywać „szpiegów-sabotażystów”...

Dziel i rządź

Na pierwszy rzut oka podbój Kronusa w ramach kampanii single player zdaje się niczym innym jak zbiorem potyczek na znanych już po części mapach. Szybko okazuje się jednak, że choć faktycznie część bitew sprowadza się do podboju kolejnych punktów strategicznych i ostatecznie zniszczenia głównego budynku bazy lub baz przeciwnika, istnieją także sektory o szczególnym znaczeniu strategicznym, których zdobycie wymagać będzie nieco innej taktyki. Jeszcze ciekawszy jest **podbój sektorów**

Technogotycki Terminator.



ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Dopasuj prędkość do swoich potrzeb!



macierzystych dla danej rasy, które okazują się kompleksowymi, tj. wyposażonymi w fabułę, misjami podobnymi do tych, jakie pamiętamy z pierwszej Dawn of War lub Winter Assault!

Herosi w epikach

Innym ważnym czynnikiem wpływającym na losy kampanii single player w Dark Crusade jest... **rozwój ich głównych bohaterów** – dowódców każdej z armii. Ten odbywa się dwutorowo. Z jednej strony zmieniają się oni sami – dzięki kolejnym podbojom zyskują nowe przedmioty i zdolności, które pozwalają im mocniej bić i celniej strzelać, ale także – dla przykładu – odchyłać tor lotu wrażeń pocisków czy szybciej się poruszać. Wraz z nimi, nawiasem mówiąc, zmienia się również wygląd bohatera... Z drugiej zaś strony, razem z postępowaniem w kampanii rośnie w siłę gwardia honorowa dowódcy złożona z najlepszych z najlepszych – legend każdej z ras. W moim przypadku, Space Marines, byli to weterani pierwszej kampanii Krwawych Kruków – jednostki, z których każda zdolna była samodzielnie gromić całe drużyny piechoty i zgrupowania pojazdów przeciwnika!

Potyczki z fabułą

Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade nie jest naturalnie bezbłędna. Dla przykładu sektory zaatakowane przez duże zgrupowania przeciwnika bardzo trudno obronić, ale za to bardzo łatwo odbić z powrotem. Dziwnie o tyle, że stan sektora z końca potyczki jest w naszym przypadku zachowywany, tj. powrót do sektora, w którym niegdyś wybudowaliśmy dwie bazy, odda nam je obydwie, przeciwnik natomiast je traci. Dzieje się tak zapewne dlatego, że w przeciwnym razie niemożliwe byłoby dokonanie rekonkwisty, w której przeciwnik poszedłby na całość. Niemniej iluzja ciągłości kampanii ulega po części rozproszeniu... Z drugiej strony, każda z ras ma do opowiedzenia własną historię – co sprawia, że w gruncie rzeczy by poznać losy wojny o Kronusa, należy rozegrać śledem róż-

nych kampanii! Do tego Dark Crusade, podobnie jak wcześniej Company of Heroes, pozwala grać w LAN-ie przy użyciu zaledwie jednego klucza!

Nic dziwnego zatem, że ocena Dark Crusade może być tylko bardzo dobra. Jest w niej wszystko, co trzeba by zachować serię w dobrej formie aż do kolejnej gry. A jak zdradza outro, planeta Kronus to dopiero początek podbojów i w świat Dawn of War na pewno dane nam będzie powrócić już w 2007! Być może za sprawą kolejnego dodatku (Tyrantidzi!), ale kto wie, może już w pełnoprawnym sequelu... [GDA]



OCENA	8
GRYwalność	8
VIDEO	8
AUDIO	8

PODSUMOWANIE

- armie Tau i Nekronów
- dynamiczna kampania single player
- niezrównany multiplayer
- łącznie 7 zróżnicowanych armii (!)
- oprawa audiowizualna
- stosunek jakości/cena
- niekonsekwencja w konstrukcji kampanii
- zbyt wiele misji
- potyczek
- tylko po jednej nowej jednostce w starych armiach

AI NOS

Zwiększ wydajność, gdy jej potrzebujesz najbardziej!

AI Gear

Samodzielnie zoptymalizuj moc i odgłos pracy komputera!

AI Nap

Zminimalizuj hałas i zużycie energii, gdy nie ma Ciebie przy komputerze!



PC2-8500 READY



P5B

- Platforma Intel® LGA775
- Wsparcie dla Intel® Core™2 Extreme / Core™2 Duo
- Obsługa Intel® Pentium® Extreme / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D
- FSB 1066/800/533MHz
- Dwukanałowy kontroler pamięci DDR2 800/667/533
- 1 slot PCI Express x16
- 8 kanałowa karta dźwiękowa
- 6 portów SATA 3Gb/s



P5B Deluxe

- Platforma Intel® LGA775
- Wsparcie dla Intel® Core™2 Extreme / Core™2 Duo
- Obsługa Intel® Pentium® Extreme / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D
- Dwukanałowy kontroler pamięci DDR2 800/667/533
- 8-fazowy układ zasilania
- Pasywne chłodzenie komponentów
- niezawodny 1-Stop Cool 'n' Quiet II
- Mikrofon macierzysty i 1000-stermowa Wi-Fi AP Solo

PRODUCENT: RADICAL ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.SCARFACEGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1.8 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

QN'IK | BEING TONY MONTANA

Ostrzeżenie: ze względu na dużą dawkę brutalności gra przeznaczona jest tylko dla dorosłych!

SCARFACE

THE WORLD IS YOURS

Zaciągnij się, mówili. Poznasz nowe kraje, mówili. Świat będzie twój, mówili...

Tony Montana nigdy nie był mi szczególnie bliski. Chamski obwieś, który nie cofał się przed niczym, by zdobyć pieniądze i sławę, a później stracił wszystko, co udało mu się zdobyć – nie jest to, według mnie, najlepszy materiał na idola. Sam film, w którym brawurowo w tę postać wcielił się Al Pacino (jedna

z najlepszych ról jego życia), był całkiem przyzwoitym kinem gangsterskim, w pewnych kręgach uznawanym zresztą do dziś za kultowe dzieło.

Tony 'fucking' Montana

Scarface to Tony Montana. Gdyby nie ta – niebudząca zbyt ciepłych emocji – postać, o filmie nikt by dziś nie pamiętał. Tymczasem autorzy gry stanęli przed nie lada wyzwaniem, zdecydowali bowiem, że **gra nie będzie bazować na fabule filmu** – opowiada dalsze losy Tony'ego. To dość karkołomny scenariusz, gdyż bohater w końcówce filmu ginie prześlizgnięty przez kilofem ołowiu. Bez obaw – Scarface to nie gra o duchach, wszystko tu bowiem zaczyna się od... Nie, nie od ostatniej sceny w filmie, choć sam tak pisałem w Temacie Numeru kilka miesięcy temu. Początek gry jest dużo bardziej... nietypowy.

Ocena: 2

Po dwukliku ikony na pulpicie i przebrnięciu przez kilka filmików (trzymających poziom produkcji znanej z kin, bazujących zresztą na oryginalnych zdjęciach) możesz zabrać się za samouczek. Nie byłoby w tym nic dziwnego,

gdyby nie był to najgorszy tutorial, jaki widziałem w życiu. Serio. Pierwsze zetknięcie z grą było jak silne udarcie pałą w czaszkę: pod koniec 2006 roku wydawać jako hit coś, co nie dorasta do pięt pod żadnym względem nawet GTA 3? Tragicznie słaba animacja postaci, bardzo brzydka grafika, koślawe sterowanie przyprowadzone dodatkowo wolnym działaniem na kampie, na którym taka gra powinna śmigać z prędkością Strusia Pędziwiara po potrójnym espresso. Na szczęście to bardzo złe wrażenie w niedługim czasie zostało zatarte, ale **gdyby całość prezentowała się tak jak samouczek, tę recenzję czytałibyście w dziale Kaszanka.**

Ocena: 5

Sama gra jednak zaczyna się już znacznie lepiej. Znajdujesz się w posiadłości Tony'ego, gdy ta jest szturmowana przez całe wojsko Sosa. Ataki odpierasz dzielnie i w przeciwieństwie do filmowego pierwowzoru, wiesz, że za twoimi plecami czai się profesjonalny zabójca. Odwracasz się więc w porę, zabijasz go, po czym po dłuższej walce udaje ci się uciec, by wyleczyć rany i przyszykować zemstę.

Początkowe fragmenty gry to właściwie długie interaktywne intro, w którym nie musisz się zbytnio przejmować amunicją (jest nielimitowana), ale już ranami, i owszem. **Szybko się przekonasz, że walki w Scarface'ie są bardzo nierówne** – raz zabijesz cały oddział prawie bez straty zdrowia, innym razem będziesz powtarzać miśnię po kilka razy. Pierwszy etap już zatartł bardzo złe wrażenie – choć niesmak wciąż pozostał.

Dalej tylko lepiej

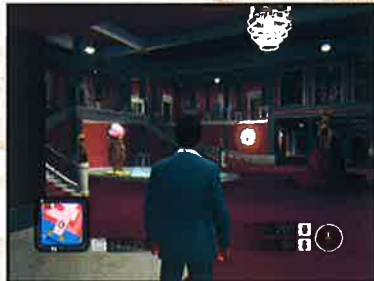
Po kilku miesiącach wracasz do miasta, by odzyskać utraconą pozycję – i **wtedy właśnie zaczyna się tak naprawdę gra**. Startujesz prawie z niczym – masz garść dolarów w kieszeni oraz szerokie kontakty w mieście – a to na początek w gruncie rzeczy dość sporo. Twoja reputacja jednak została podczas wymuszonej nieobecności mocno nadszarpnięta. Wszystko musisz teraz zacząć na nowo, żeby nie tylko pokazać, kto jest największym gangsterem w Miami, ale i zemścić się na tym, przez którego straciłeś wszystko. Tak, tak – Sosa czeka i sam nie zasypia gruszek w popiele...

Po paru udanych akcjach zarobisz wreszcie nieco grubszego pieniądza, które pozwolą ci na





► Tu na razie jest pobożewisko...



► ...ale będzie najbardziej wypasiona chata w Miami!

odkupienie posiadłości od dwóch skorumpowanych gliniarzy (jeden czarny, drugi biały – podobni do „policjantów z Miami” nieprzytykająco, to taki mały żarcik producentów). Początkowo zastajesz ją w podobnym stanie, w jakim ją opuściłeś, na dodatek ozdobioną charakterystycznymi policyjnymi taśmami. Punktem honoru więc stanie się dla ciebie doprowadzenie jej do dawnej świetności – co nastąpi po kilku pierwszych, spektakularnych akcjach.

Niby-GTA

Scarface: The World Is Yours to klon GTA. Gdyby ktoś mi powiedział, że działa na tym samym silniku, co produkcja Rockstara, bez mrugnienia okiem bym uwierzył. Identyfikacja tu widok i mechanika gry. Poruszysz się swobodnie po mieście, kierując Tonem lub kimś z jego świty, wykonujesz misje, podparas policję, gangom, kupujesz posiadłości, sklepy, pobierasz haracze, mordujesz na zlecenie i tak dalej, i tym podobne. Jest jednak kilka elementów, które sprawiają, że produkcja Radical Entertainment nie sprawia wrażenia totalnej konwersji GTA 3 i ma własny klimat.

Choć Tony już nie ćpa, wciąż interesy robi przede wszystkim na kokainie. Pierwszą gotówkę pozyskuje, kupując małe ilości białego proszku i sprzedając je z kilkakrotną przebitką. Później oczywiście liczba zer w transakcjach wzrasta, a sam Montana jako poważny szef całej korporacji już nie zajmuje się drobnymi przestępstwami. Od tego ma oddanych (nie za darmo, naturalnie) ludzi. Może zatrudnić kierowcę, egzekutora i zabójczynię, dodatkowo w każdym momencie może też wezwać przez telefon satelitalny samochód, który jest przyprowadzany przez człowieka wspierającego później Tony'ego w boju.

Po pierwsze, szacun

Cała gra toczy się wokół reputacji, która jest w niej bardzo wymierna i widoczna w punktach. Wraz z każdym wykonanym zadaniem, kupionym drogim przedmiotem czy samochodem ich liczba wzrasta. Im bardziej Tony jest poważany w Miami, na tym więcej może sobie pozwolić i tym więcej odkrywa się przed nim możliwości. Wskaźników jednak jest więcej. Szczególnie ważne są dwa z nich – relacje z gangami i policją. Wszystko, co robisz w grze, ma wpływ na to, jak jesteś odbierany przez przedstawicieli prawa i świata przestępczego. Jeśli bardzo rozrabiasz, nie będziesz mieć łatwego życia. W przeciwnym razie do GTA, tu raczej nie przyjdzie ci do głowy, by wyjść na ulicę i rozpocząć gigantyczną rozróbę, gdyż w Scarface'ie ryzykujesz nie tylko utratą broni. Jeśli nie będziesz dbał o swój wizerunek, biznes będzie znacznie utrudniony.

Głównym elementem gry, spotykamy tu dosłownie na każdym kroku, jest... minigierka logiczna polegająca na wciskaniu i puszczeniu w odpowiednim momencie jednego klawisza. Za jej pomocą negocjujesz cenę narkotyków, przekonujesz policję, a nawet rozbrajasz bomby. Początkowo pewnie kilka razy ci się nie uda uzyskać odpowiedniego wyniku, jednak już po kilkunastu próbach dojdiesz do takiej wprawy, że rzadko zdarzą ci się jakieś wpadki.

Szał zakupów

Podczas wykonywania kolejnych misji przez twoje konto bankowe przewijają się będą miliony dolarów. Nie ma jednak obaw, że jakakolwiek kwota będzie zalegać na koncie, co było bolesną niektórych części GTA. Jeśli lubisz kupować i imponują ci często kiczowate gadżety, ta gra dostarczy ci bardzo dużo

satisfakcji. Poza nowymi furami (możesz jeździć każdym samochodem, który ukradniesz – tak jak w GTA. Ale jeśli chcesz mieć wóz na każde wezwanie, musisz go wcześniej kupić) i ekskluzywnymi łodziami, możesz też zmienić wystrój posiadłości oraz dokupić do niej masę niepotrzebnych, ale szpanerskich drobiazgów, m.in. meble, odpowiednik telewizora plazmowego czy rzeźby z własnym wizerunkiem. W ogóle o nadmiar pieniędzy martwić się nie musisz – tym bardziej że później w grze pojawiają się kobiety, które mogą zawładnąć porywczym Tonem...

Tu piłka, tam piłka...

Montana, jak pewnie dobrze wiesz, nie jest osobą, której można zostawić dziecko do opieki. Przynajmniej nie takie, które ma nie poznać niezbyt twórczego wyko-



► Gra zawiera sporo rozmaitych łamiągówek.

Po kilkudziesięciu minutach, ku własnemu zaskoczeniu, grałem w tego „gniota” zupełnie bez przymusu – a nawet z przyjemnością!

Montana jak żywy

Szczególnie i liczba sławnych nazwisk, które maczały palce w udźwiękowieniu tej gry, byłaby tak długa, że prawdopodobnie musielibyśmy zrezygnować z kilku screenów w tej recenzji, by ją zmieścić. Playlistą jest jedna z pierwszych rzeczy, które możesz wybrać w grze i zapewniam, że znajdziesz tu nie tylko tandetne disco z lat 80. (obecnie zresztą w filmie), ale i całkiem nowy rap, reggae czy nieco szybszego grania. Brak tu niestety szalonych stacji radiowych a la Vice City – ale cóż, nie można mieć wszystkiego. Największym dźwiękowym fenomenem w grze jest jednak nie muzyka, a głos głównego bohatera. Zapewniam, że gdyby ktoś kazał mi rozpoznać, którą kwestię mówił Al Pacino, a którą jego głosowy sobowtór (którego zresztą aktor sam dla producentów gry znalazł!), miałbym z tym bardzo duże problemy. Wielki plus!

► Gdzie teraz kupisz plazmę z proporcjami 4:3, ha?



► Romantyczne przejażdżki łódką z napędem atomowym to hit tego lata.

rzystania słowa 'fuck'. Tony w ogóle do normalnego społeczeństwa się średnio nadaje, czemu wielokrotnie dawał i daje wyraz. Najważniejsze dla niego są jego obietnice i piłki. Tak, tak – ma na ich punkcie prawdziwego blizna. Zdobywa je na wiele sposobów – albo brawurowo jeżdżąc (najlepiej pod prąd, mijając inne samochody o milimetry), albo szczególnie skutecznie strzelając tudzież łżąc wrogów. Za każde takie zagranie dostaje określoną liczbę pitek*, która dodatkowo jest wyświetlana na ekranie w postaci paska wokół stanu zdrowia bohatera. Jeśli się wypelni, bohater zyskuje możliwość wpadnięcia w furję.

Wtedy gra przechodzi w tryb FPP, Tony jest nieśmiertelny i ma Nielimitowaną amunicję w broni, którą aktualnie trzyma (nie musi też zmieniać magazynków). Dodatkowo za każdego ukatrupionego wroga jego energia się nieco regeneruje, co w krytycznych sytuacjach może się okazać bardzo

Gra nie bazuje na fabule filmu – opowiada dalsze losy Tony'ego Montany.

przydatne. Tryb furii sprawia, że gra staje się bardzo łatwa – czasem na tyle, że pewne fragmenty można przejść dużo szybciej, niż spodziewali się tego autorzy. Mnie raz się udało ukończyć całą trudną misję w ciągu kilkunastu sekund, gdy przebiegłem po prostu przez lokację z włączoną piłą mechaniczną (tak, jest w grze i ona!) i nieświadomie ubiłem bossa.

Ocena...

No dobrze – wiadomo już, o czym jest ta gra, jakie są mniej więcej składające się na nią elementy, ale czas odpowiedzieć na podstawowe i najważniejsze pytanie: jak się w to gra? Choć początkowo tylko

► Prawdziwy twardziel parkuje, gdzie chce. Nawet w Bronksie.



się irtowałem, jak można było wypuścić takiego gniota, po kilkudziesięciu minutach, ku własnemu zaskoczeniu, grałem w tego właśnie „gniota” zupełnie bez przymusu. Więcej – nawet mi się to podobało, łatwiej mi się było identyfikować ze znanym z wielkiego ekranu Tonyem Montaną niż Tommym Vercettim z GTA: Vice City. Scarface ma jednak również wiele wad, które momentami mogą doprowadzić do szewskiej pasji.

Być może największą bolączką gry jest system zapisów. I nie mówię tu o tym, że save'y można robić tylko w bankach, po uprzednim zdeponowaniu pieniędzy (i zaplaceniu wynegocjowanego haraczu). Chodzi mi o to, jak rzadko pojawiają się checkpointy podczas misji. Jeśli w głupi sposób zginiesz czy np. przeciwnik ci ucieknie, zadanie najczęściej zaczynać musisz od nowa. A chęć, by to robić, bardzo szybko maleje, gdy okazuje się, że należy ponawiać czynności trwające czasem po kilka minut. Z powodzeniem można było poustawiać checkpointy częściej.

Poza wymienionymi na początku wadami (dla przypomnienia: grafika i sterowanie) po jakimś czasie da się zauważyć pewną monotoność i powtarzalność misji. GTA pod tym względem jest zdecydowanie lepsza, choć trzeba oddać Scarface'owi, że same strzelaniny, których duża część rozgrywa się w zamkniętych pomieszczeniach, prezentują się znacznie lepiej niż u Rockstara. Są też

niewiele łatwiejsze dzięki klawiszowi blokującemu celownik na wrogu.

Dla kogo blizna?

Nie jest mi łatwo polecić komuś tę grę. Na pewno szczerze odradzić ją mogę dzieciom i wrażliwym na duże ilości krwi, gdyż sceny typu gore, z kiczowatym przerysowaniem efektów działania broni jest tu bez liku. Jucha tryska fontannami, odpadają ręce, głowy itp. Scarface jest za to na pewno dobrym rozwiązaniem dla kogoś, kto wszystkie części GTA ukończył już na 100% i nie może doczekać się kolejnej odsłony. Jako zamiennik lub aperitif gra Radical nadaje się całkiem nieźle. [CDA]

(*) Na wszelki wypadek wytłumaczę, że doskonale wiem, iż angielskie słowo 'balls' w tym kontekście należałoby tłumaczyć odpowiednikiem hiszpańskiego 'cojones' (jaja, mówiąc krótko). Niemniej obraz twardziela zbierającego w tak brutalnej grze piłeczki jest dla mnie absurdalnie urzekający.

► Tak kończą tworzący grafikę do gier, którzy nie lubią za bardzo się wysilać. I dobrze im tak.



► Niektóre tirówki są stanowczo zbyt asertywne!



OCENA

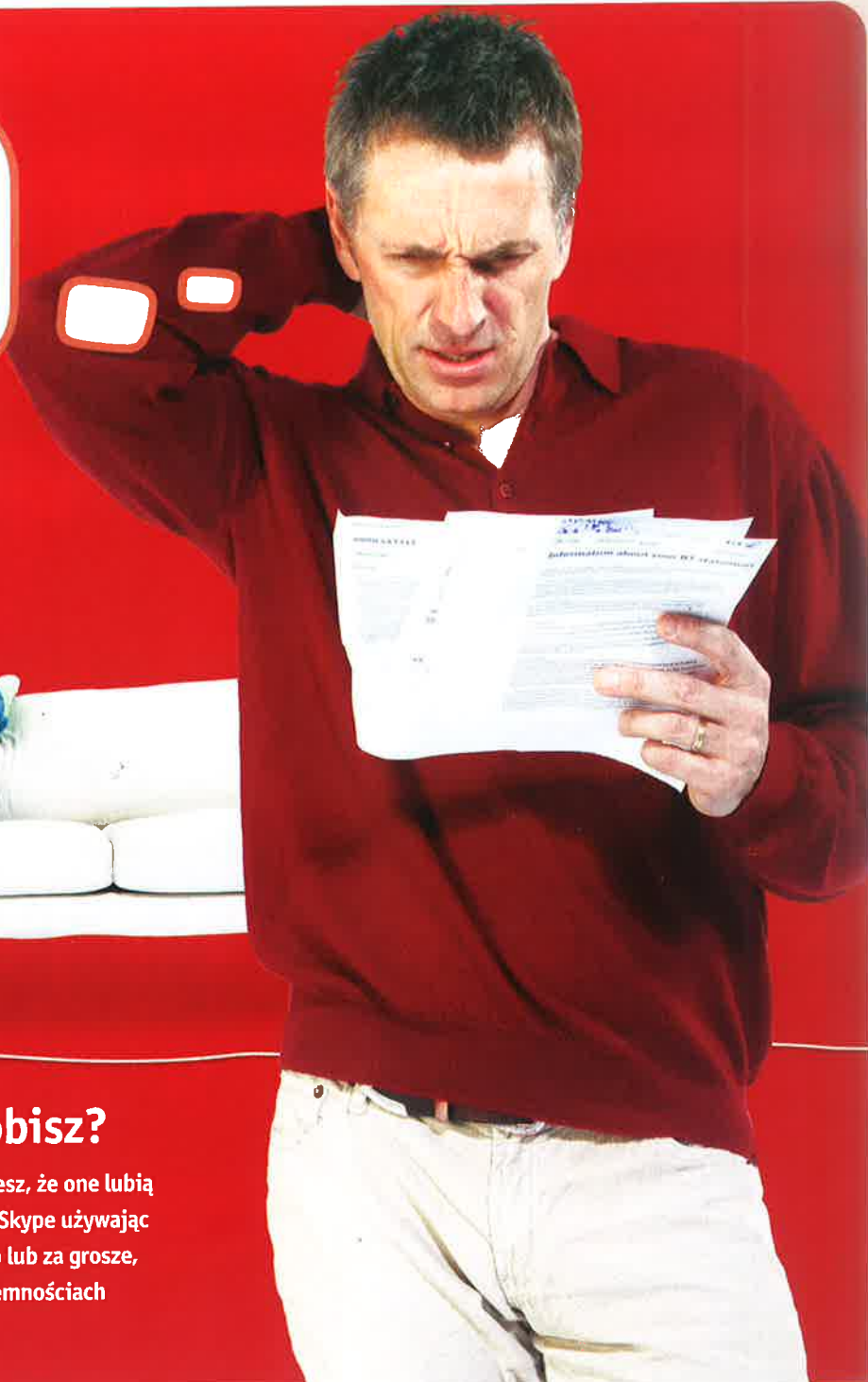
GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 4
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

osobowość Montany
oprawa audio
złożoność zabawy
w oczekiwaniu na kolejną część GTA...

grafika!!!
irytujące rzadkie autosave'y podczas misji
sterowanie nieprzystosowane do PC-tów
monotonna na dłuższą metę misja

@ ^ !! # ★ ? !
★ !! \$ ^ ? ! ⬅



Myślisz o tym, co jej zrobisz?

Wyluzuj. Zostaw kobietę w spokoju! Przecież wiesz, że one lubią gadać. A ty nie? Teraz możecie rozmawiać przez Skype używając swojego domowego telefonu. Zupełnie za darmo lub za grosze, tak jak w telefonii Voice over IP. Pomyśl o przyjemnościach i zapomnij o rachunkach!

Adapter D-Link Skype (DPH-50U) zaprojektowano po to, by ułatwić życie. Wyjątkowo prosty w instalacji i obsłudze, gwarantuje realne oszczędności w domowym budżecie. Dzięki niemu:

- dzwonisz i odbierasz rozmowy stacjonarne i internetowe na swoim telefonie
- prowadzisz połączenia konferencyjne
- nagrywasz rozmowy na swoim komputerze
- przekierowujesz rozmowy na inny telefon (np. na komórkę)
- nie martwisz się o rachunki
- a ona gada tyle, ile chce – i ty też



www.DLink.pl

THINK **D-Link**
Building Networks for People

Komputronik.pl

merlin.pl

[market](http://www.emarket.pl)
www.emarket.pl

[PC Link](http://www.pcLink.pl)
www.pcLink.pl

PRODUCENT: ANIMATION ARTS
DYSTRYBUTOR: FUSIONS PHERE SYSTEMS
WWW.SECRETFILES-GAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 500 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

DVD
12/2006

EGM & BURNETT | DLA MNIE – 10/10!

Niemieccy programiści i deweloperzy kilka razy już mnie zwalili na głębę i długo potem trzymali w tej niewygodnej pozycji (choćby grami z serii Gothic). Jednak to, czego doświadczyłem grając w SF:T, nie da się porównać z niczym, co przeżyłem podczas minionych dwu, może trzech lat!



Secret Files: TUNGUSKA

Oświadczam „z mety”, że jest to gra doskonała w takim stopniu, w jakim doskonała być może gra przygodowa (zastrzeżenie dla tych kolegów redakcyjnych, co ciągle mi zarzucają stroniczość ocen) i gotów jestem bronić tej opinii na udeptanej ziemi, dając przeciwnikowi wybór oręża „od działa po szpilki”. Chętnych do wypróbowania mojej determinacji ostrzegam, że strzelam całkiem nieźle (Kałach, Makarow, Glock), a i białą bronią (nożem i widelcem na przykład) robię biegle jak mało kto.

Wpadłem!

Grałem (z krótkimi przerwami na sen i jedzenie) przez trzy dni, w czym dzielnie sekundo- wał mi Burnett, wspierając w chwilach zaciemień umysłowych. No ale ja i Burnett to zespół graczy, jakich mało – gramy razem już gdzieś tak z czternaście lat!

Treścią gry są przygody uroczej Niny Kalenkowej (z pochodzenia Rosjanki), która poszukując ojca, przeżywa tyle różnorodnych przygód, że wystarczyłyby znanemu skądinąd archeologowi z batem na trzy życia i jeszcze coś by zostało dla Jonesa Seniora. Zaczniemy jednak od przedstawienia P.T. graczom do dziś niewyjaśnionej tajemnicy, wiążącej się z grą i jej tytułem. (Teraz przejdź do obszernej ramki na ostatniej stronie recenzji...) Już? W takim razie możemy...

Zabrać się do gry

Nasza bohaterka po przybyciu do berlińskiej pracowni ojca stwierdza, że starego gdzieś wzięło, a w pracowni panuje niezwykle chaotyczny chaos. Zabiera się więc do poszukiwań, wykazując energię i pomysłowość, przy których Indiana Jones wydaje się tępym i niemrawym niezgustem. W trakcie poszukiwań trafi do Moskwy, na Syberię i do pieczar w chińskim Tybecie. Przyjdzie jej też zwiedzić szpital dla bardzo, bardzo psychicznie chorych na Kubie – co prawda, nie prowadzonego przez sługusów naszego ulubionego

Tak właśnie wygląda słynne archiwum X.
Rozczarowani?

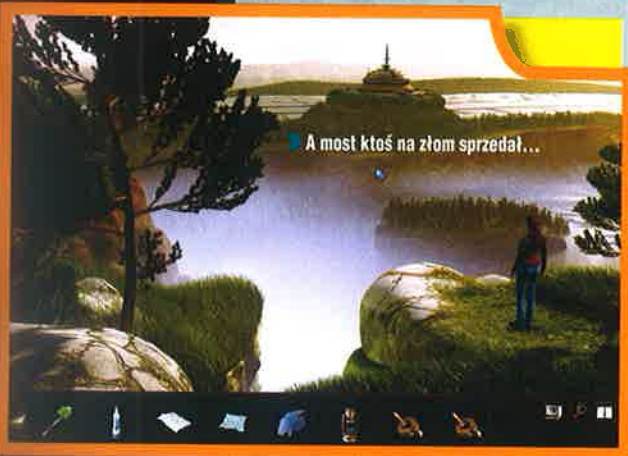


aktora filmów porno („Mamo, zobacz, jakie świętstwa pokazują w telewizji! – Nie, syneczku, to Fidel Castro zjada banana...”), tylko sponsorowanego przez magnata telefonii komórkowej (z którym przyjdzie się nam jeszcze spotkać pod koniec gry).

W pewnym momencie naszej dzielnej Niny przychodzi w sukurs pracownik berlińskiego muzeum, niejaki Max – i możemy pograć dwutorowo, przerzucając się z Kuby na Irlandię, gdzie poznamy tajemnice starego zamczyska i jego lochów (nigdy nie przestanie mnie zdumiewać ufność, jaką twórcy gier pokładają w konstruktorach tajemnych przejść w średniowiecznych zamczyskach. Odporność tych urządzeń na niszczący wpływ czasu zaiste poraża wyobraźnię – nie mogłyby się spisywać lepiej, gdyby je zrobiono ze stopu tytanu z platyną!). Na koniec akcja przenosi się do porzuconej (jak się okaże – niezupełnie) stacji badawczej na Antarktydzie.

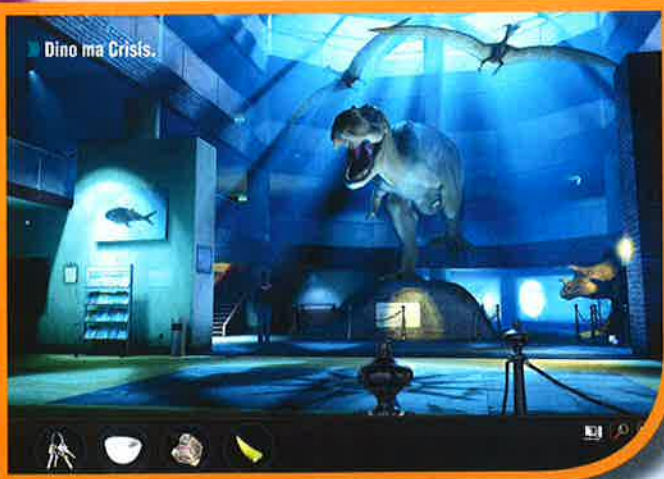
I przeżyć

W trakcie gry Niny przyjdzie się zmierzyć z agentami rosyjskiej FSB i obejrzeć efekty ich



A most ktoś na złom sprzedał...

Dino ma Crisis.



An American Dream a la „nowy sybirski”...

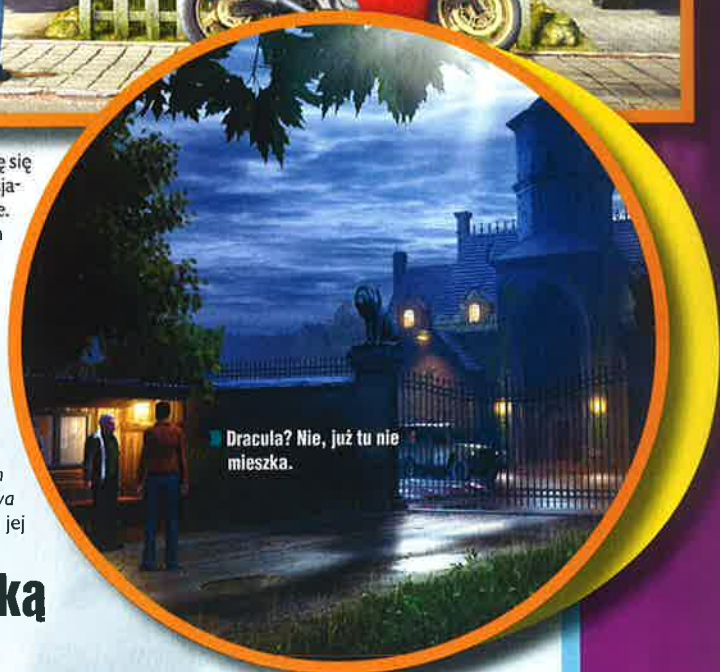


pracy. Nie zdradzę chyba tajemnicy, jeżeli powiem, że Nina trafia (jak szekspirowscy Rosenkranz i Guildenstern) pomiędzy „ostrza potężnych szermierzy”. Z jednej strony rosyjski wywiad, z drugiej strony imperium magnata telekomunikacji – a obaj przeciwnicy pragną tylko jednego: władzy, całej władzy i jedynie władzy nad światem. A dokładniej **nad ludzkimi umysłami** – co wychodzi na jedno.

W osiągnięciu zbrojnego celu mają jednym i drugim pomóc **artefakty, znalezione przez ojca Niny na miejscu tunguskiej katastrofy** (autorzy gry zapewniają nas, że komuchy zorganizowały jeszcze jedną wyprawę w rejon

syberyjskich bagnisk w roku 1957). Mogę się domyslić, po co władzę chcą przejąć Rosjanie („Z kim Rosja graniczy? Z kim chce. A z kim chce? Z nikim”). Magnat o włoskim nazwisku chce mieć tylko skuteczny środek na prowadzenie kampanii reklamowych – przyznam, że z dwojga złego wolałbym już być bezwiednym niewolnikiem Rosjan niż włoskiego sprzedawcy telefonów komórkowych. (Ja wolę jednak włoskie seriale niż spacer po Syberii – Smg.) Rosjanie przynajmniej lubią wódkę i mają perspektywę myślowe godne Humphreya Bogarta (*Cały problem ze światem polega na tym, że jest o dwa drinki do tyłu*). Ale bez obaw, Nina i jej

Dracula? Nie, już tu nie mieszka.



Twórcy opisują się iście szatańską przebiegłością i dość pokrętnym, bardzo mi bliskim poczuciem humoru.

Prototyp nowej zapalniczki. Naturalnie zamierzam go jeszcze nieco zminiaturyzować.



Please excuse my bad manners. I would have introduced myself much sooner, but as you can see, I'm under quite a bit of stress.

przyjaciół Max uporać się z niebezpieczeństwem i odleć w siną dal płosząc pingwiny.

Trochę metafizyki

Gra – jak przystoi dobrze skonstruowanym utworom – ma elementy metafizyczne (niczym kryminały mojego ulubionego – wrocławskiego! – autora, Marka Krajewskiego). Działania bohaterki są obiektem obserwacji członków tajemniczej sekty Zakatarzon... stop! Zakapturzonych. Diabli wiedzą, co to za jedni, ale łązą w mnisich habitach z kapturami. Panowie najwyraźniej posiadli już umiejętność wpływania na ludzkie myśli i umysły, ale hołdują opinii, że ludzkość jeszcze do tego nie dorosła (czemu w końcu trudno zaprzeczyć – nie chciałbym, żeby tego rodzaju możliwości dostały się w ręce miernot, którym oczarowani ich demagogią wyborcy najczęściej oddają władzę).

Tym, co uderza gracza przede wszystkim, jest grafika. A – jak w dyskusji o grze przypomniał mi Burnett – o wszystkim decyduje jakość animacji, ta zaś jest przednia. Otwierający grę filmik zawiązujący akcję (porwanie ojca Niny) mógłby śmiało rywalizować



z produktami B. Sokala. A już syberyjski wyścig dżipa Niny z ochroniarzami FSB godzien jest Oscara w dziedzinie animacji komputerowych. Wspaniała jest też wędrówka Niny po dachu mknącego przez Syberię pociągu (przypomniała mi się w tym momencie stara dobra gra Heart of China, nieistniejącej już firmy Dynamix). Lokacje zaprojektowano niezwykle starannie i w dużej rozdzielczości. Godzi się powiedzieć, że twórcy nie popisali się wyobraźnią dorównującą francuskiemu mistrzowi z Microids, ale uwierzyć mi, nie czułem się wcale niedowartościowany. Najbardziej przypadł mi do gustu etap irlandzki i antarktyczna końcówka, ale i grafice pozostałych etapów nie da się niczego zarzucić. Doskonała jest Syberia (woda w Podkamiennej Tunguskiej jest tak realistyczna, że mimo woli gracz przełyka ślinę!), pięknie też wygląda wnętrze luksusowego pociągu, którym podróżują agenci FSB. Co ja wam zresztą będę opowiadał – popatrzcie na screeny, które na wasz użytek zdejmowałem w trakcie gry.

I braku statyki

Żeby nie było niedomówień – kolejne lokacje nie są statyczne. Morze kołysze się w rytm fal przyboju, deszcz siecze, drzewa w tajdze pochylają się na wietrze...

Wszystko jest jak na filmie – może nieco przesłodzonym, ale też SF: T nie jest grą grozy, przed którą twórcy postawili zadanie wypędzenia z gracza wczorajszego posiłku. Za grafikę należy się twórcom gry porządna „dycha”.

I nutek parę deka

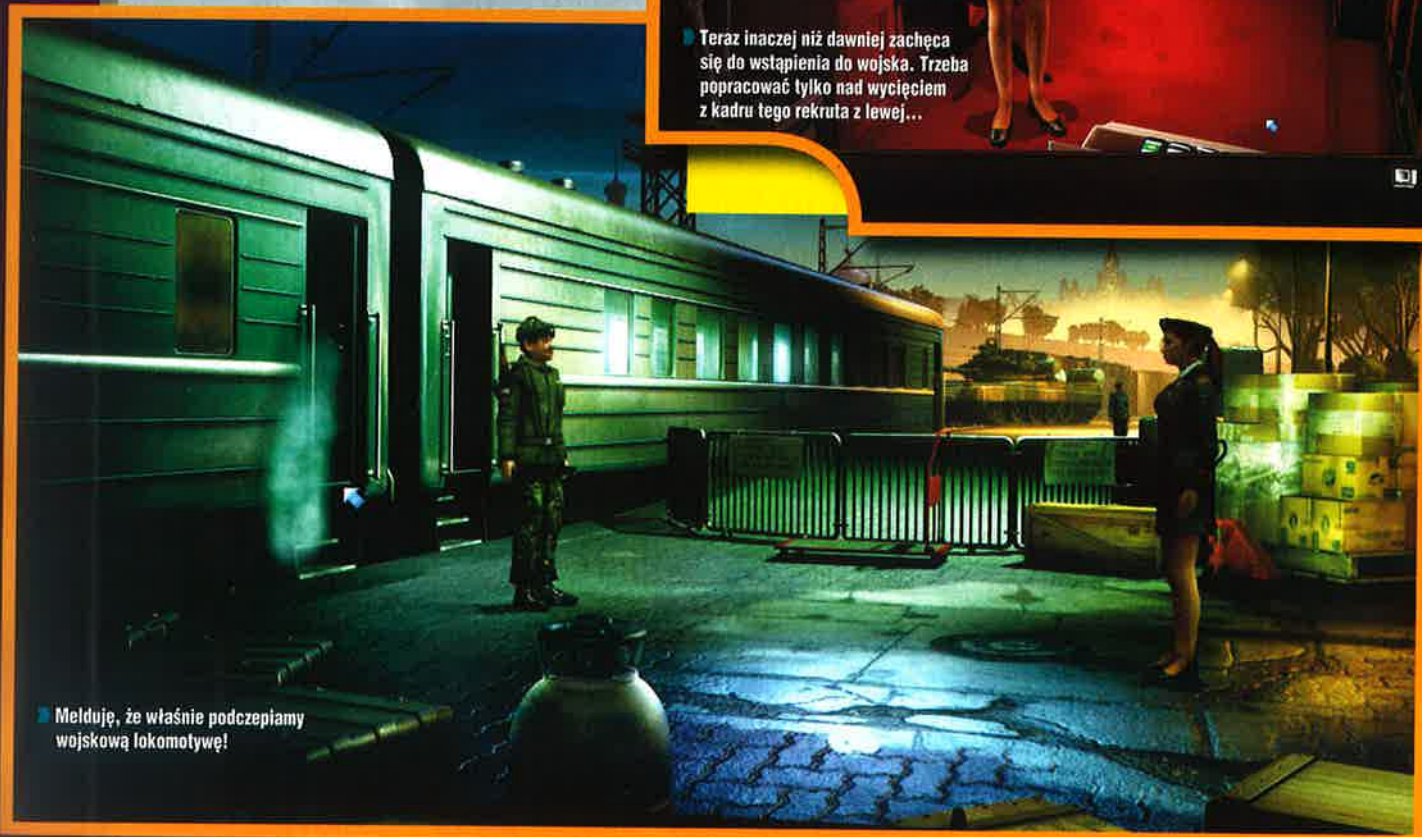
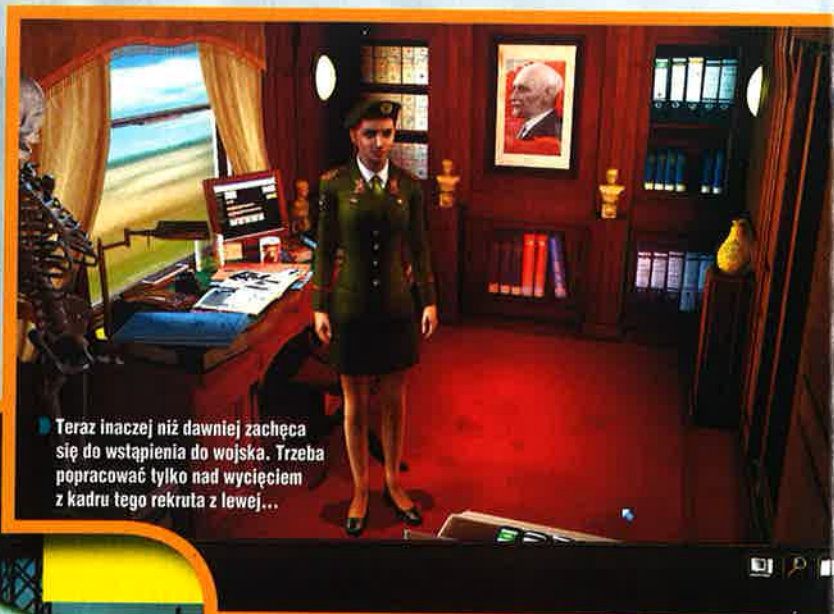
Oddzielną sprawą jest oprawa dźwiękowa. Nie jest za bardzo natrętna – muzyka towarzyszy graczowi (i bohaterom) tam, gdzie jest to logicznie uzasadnione – w syberyjskiej głuszy słyszymy tylko szum lasu i głosy ptaków (mógłbym przy nich zasypiać, tak są przyjemne!), na Antarktydzie krokom bohaterki (ach, ten skrzyp i chrzęst śniegu pod butami!) towarzyszy szum wiatru, a w lochach irlandzkiego zamczyska mamy budzące dreszcze echa i pogłosy. W Irlandii zresztą cały czas leje deszcz i słychać odległe odgłosy burzy. Ale już np. w kubańskim „sanatorium” recepcjonistka tańczy w rytm samby. Wszystko to świadczy o niemieckiej staranności i wcale nie niemieckim polocie realizatorów dźwięku. Głosy aktorów też dobrano znakomicie – Nina ma

głosik tak seksowny, że mogłaby nim skusić Szymona Słupnika do zejścia na ziemię albo Szymona Majewskiego, by na niego (słup!) włązł i przestał się wygłupiać.

Tudzież logiki szczypt kilka

Osobną sprawą są zagadki logiczne, nieodłączne związane z treścią każdej porządnej gry przygodowej. Zachwyciła mnie konsekwencja, z jaką autorzy gry zbudowali fabułę tak, by gracz miał sobie nad czym łamać głowę i jednocześnie nie popadał we frustrację, trykając łbem o ścianę niemożności. Skonstruowano je tak logicznie, że choć z pozoru mogą się niekiedy wydać idiotyczne, po uporaniu się z problemem masz ochotę palnąć się w łeb – no jakże! To przecież było oczywiste! Po drugie, zagadki najczęściej są kilkustopniowe – rzadko kiedy przechodzisz do dalszego etapu gry, dokonując jednej czynności. Żeby się pozbyć robotnika nad kanałem, trzeba się dowiedzieć, na czym mu najbardziej zależy i domyślić się, jak go uszczęśliwić (to jeden z bardziej prostych przykładów – niektóre problemy da się rozwiązać jedynie popisując się istic makiaweliczną przebiegłością).

Z drugiej strony, nie ma zbyt wielu zagadek typu „ustaw siedemdziesiąt pięć sprzężonych



Meteor tunguski

Rankiem (o godzinie 7 17 czasu miejscowego) 30 czerwca 1908 roku syberyjską tajgą w rejonie rzeczki Podkamienna Tunguska wstrząsnął niezwyklej sily wybuch (dzisiejsi specjaliści oceniają go skromnie na moc 1000 do 2000 bomb takich jak ta, którą Jankesi unicestwili Hiroshimę. Fala uderzeniowa powaliła wszystkie drzewa w promieniu 70 kilometrów, dźwiękowa dwukrotnie obiega Ziemię, a fale sejsmiczne wstrząsnęły globem, docierając z prędkością 500 m/s do Kalifornii. Blask na niebie był widoczny aż w Europie! Wybuch uniósł w powietrze takie ilości odbijającego słoneczne światło pyłu, że następnej doby w Bordeaux nawet o dziesiątej w nocy można było czytać gazety.

Ofiar w ludziach nie było pewnie za wiele – bo Tunguska płynie przez wyjątkowo bezludną głąsę (ilu miejscowych Ewenków porwał ich zły duch Agda, nigdy się już nie dowiemy). Miłośnikom fantastyki przypominać, że na sprawie „meteoru tunguskiego” oparł swoją pierwszą większą powieść Stanisław Lem (Astronauta).

Pierwsi zaczęli badać rzecz Rosjanie – w 1930 roku ruszyła ekspedycja prowadzona przez radzieckiego mineralog W. Kulikowa. Ekspedycja – co zdumiało jej uczestników – nie znalazła na miejscu żadnego krateru, jaki niewątpliwie musiałby powstać, gdyby w Ziemię uderzył tam meteor! (Eksperti obliczyli, że lej powinien mieć głębokość 1 km.) Epicentrum wybuchu ustalono na podstawie kierunków ułożenia powalonych drzew. Co ciekawe, w niektórych kierunkach zachowały się aleje stojących – choć osmałonych do cna – pni, a drzewa w samym epicentrum wybuchu nie zostały powalone, tylko odarte z kory! Zatem wybuch – jakkolwiek straszliwy by nie była jego moc – musiał nastąpić w powietrzu i to na wysokości kilku kilometrów.

Wśród hipotez, które się pojawiły w związku z wybuchem, były egzotyczne (takie jak zderzenie z niewielką czarną dziurą czy eksplozja statku kosmicznego Obcych) i nieco mniej karkołomne (uderzenie komety lub upadek kawałka antymaterii). Do dziś nauka nie znalazła wiarygodnego wyjaśnienia fenomenu (istnieją zapisane świadectwa ludzi, którzy utrzymują, że tajemniczy, świecący na niebie obiekt manewrował przed upadkiem, zmieniając kurs i wysokość) i nie zanoszą się na to, byśmy kiedykolwiek poznali rozwiązanie zagadki. Godzi się co prawda powiedzieć, że ostatnie badania naukowców włoskich (prof. Foschini i inni) wskazują na upadek – chyba! – niejednorodnej planetoidy składającej się z brył lodu, które eksplodowały kolejno, powodując zmiany toru jej lotu.

ze sobą przełączników tak, aby prąd przepłynął z gniazdka do gniazdka” – przy okazji innych gier obfitujących w tego rodzaju problemy zastanawiałem się zawsze, po jaką też cholerę właściciele domów, w których taka kombinacja przełączników opuszcza na przykład schodki wiodące do wygodki, tak sobie

Mój drogi pamiętniczku...

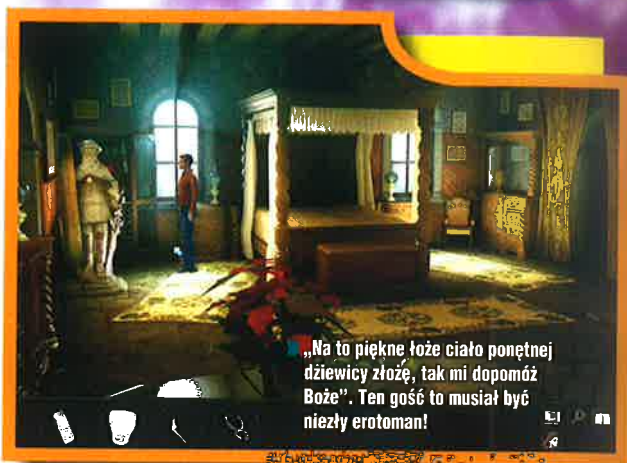
Odrębną sprawą jest dzienniczek Niny, w którym dziewczyna zapisuje ważne dla siebie (i gracza) informacje – przynajmniej w trzech przypadkach zajrzenie do niego popycha grę do przodu, doradzam więc graczom, by zaglądali doń jak najczęściej.

Rewelacyjna przygodówka!

komplikują życie (że o kłopotach z defekacją nie wspomnę!). W SF: T jest ich parę, ale są zawsze tam, gdzie logicznie wynika to ze scenariusza (na przykład przy otwieraniu skrytki w pracowni ojca).

SF: T jest pod tym względem wyjątkowo skromna, a tam, gdzie natykasz się na takie łamigłówki – na początku na przykład trzeba ułożyć szesnaście monet (cztery rozmaite nominały) w czterech rzędach tak, aby w żadnym rzędzie, kolumnie i na żadnej z przekątnych nie powtarzała się ani jedna moneta – można znaleźć podpowiedź twórców gry. Bardzo pomysłowa zagadka, a jak kto spasuje, to niechaj zajrzy, gdzie trzeba i przeczyta podpowiedź.

Inventory – proste jak podanie ręki – jest dwustopniowe, to znaczy zawsze warto obejrzeć znaleziony czy zdobyty przedmiot, bo nigdy nie wiadomo, co można w nim jeszcze znaleźć. Doskonalem pomysłem – nieułatwiającym gry aż tak bardzo, jak mogłoby się wydawać – jest opcja przeszukania ekranu. Skorzystawszy z niej, gracz widzi wszystkie istotne dla niego (i rozwoju akcji) elementy otoczenia. Inna sprawa, że samemu trzeba się domyślić, co z nimi zrobić – a jako się rzekło, twórcy opisują się łacie szatańską przebiegłością i dość pokretnym, bardzo mi bliskim poczuciem humoru.



„Na to piękne łóżko ciało pełnej dziewczyny ułożyć, tak mi dopomóż Boże”. Ten gość to musiał być niezły erotoman!

Śpiesz się powoli

Kolejną cechą, charakterystyczną dla dobrze skonstruowanych gier fabularnych, jest brak wyścigów z czasem. Choćby gra cię pozornie poganiała („...do odjazdu pociągu zostało pięć minut...”, a stary tambylec w syberyjskiej jurcie niby już umiera), nie powinienes się przejmować – Nina ma dość czasu na wszystko, co zechce zrobić (tambylec umiera dostatecznie powoli, byś się domyślił, jak go ratować). Główna bohaterka nie może też zginąć – ochroniarze FSB choć skorzy „do cyngla”, zachowują się jednak dziwnie powściągliwie, więc nie masz powodów do irytacji. Możesz sobie grać spokojnie i rozkoszować się niuansami gry.

Kropelka goryczy

Przy całym zachwycie dla autorów scenariusza, nie mogę nie wytknąć im pewnego błędu. Pomysł, by jakaś dziewczyna pod jedynie słusznymi rządami Fidela C. usiłowała założyć aktualnie na Kubie własną partię polityczną, jest równie absurdalny jak doszukiwanie się inteligencji czy dobrych intencji w kaczym drobiu. Ale w końcu nie takie rzeczy się lykało w rozmaitych grach fabularnych. Powiedzmy, że to taki skrót myślowy albo inne nadużycie semantyczne.

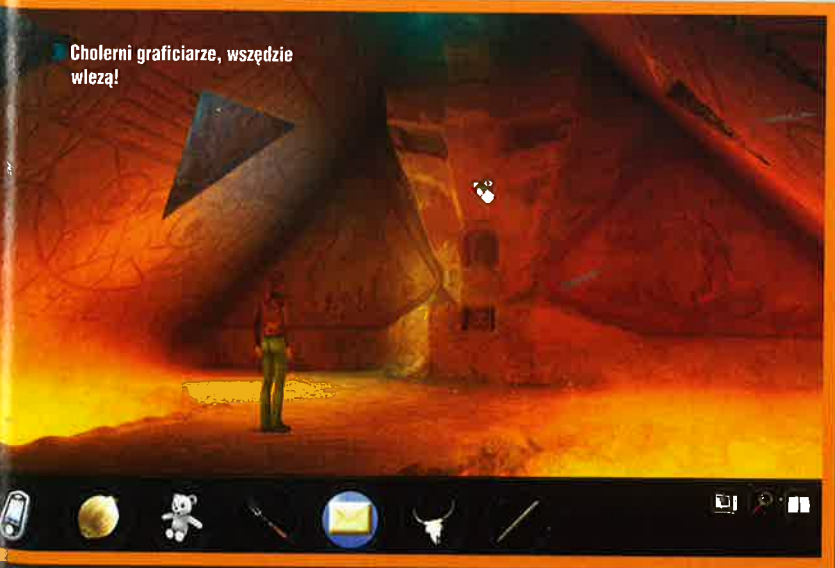
...I jeszcze jeden, i jeszcze raz!

Zaraz po ukończeniu gry uruchomiłem ją ponownie, by jeszcze raz obejrzeć wszystko, co przygotowali dla mnie programiści z Animation Arts oraz Fusionsphere – i wierząc mi, odkryłem kilka dodatkowych smaczków, o których już nie będę pisał, ale zapewniam was, że się opłaciło. Gra warta jest tego, żeby ponownie choćby tylko obejrzeć wszystkie krajobrazy i wnętrza, jakie przygotowali dla nas jej twórcy.

Oczywiście jak każda dobrze zrobiona gra przygodowa i ta ma opcję zapisu gry w dowolnym momencie oraz możliwość wyświetlania dialogów dla słyszących doskonale inaczej. Sympatyczną też cechą gry są jej niezbyt wygórowane jak na dzisiejsze czasy wymagania sprzętowe – żeby pograć w SF: T wcale nie trzeba mieć przesadnie wypasłego kompa.

Zatem...

Sumując wszystko to, com był napisał, uważam, że gra zasługuje na pełną dziesiątkę – i jako się rzekło, gotów jestem bronić moich racji na udeptanej ziemi. A że końcowa ocena to „tylko” 9+ – cóż, niektórych nie przekonasz, że widzą diament, nawet jeśli wsadzisz im go w oko... No, to kij im nie w oko. W razie czego pamiętajcie – u mnie ona ma dychę. Polecam! |CBA|



Cholerni graficy, wszędzie wleżą!

OCENA

9+

GRYwalność 10

VIDEO 9

AUDIO 10

PODSUMOWANIE

+ gra jako całość, co się będzie rozdrabniał

+ praktycznie żadnych, na siłę można się cześcić nielogiczności scenariusza w etapie kubańskim

PRODUCENT: MILESTONE
DYSTRYBUTOR: BLACK BEAN GAMES

WWW.SUPER-BIKES.BLACKBEANGAMES.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

QN'IK | PROFESJONALIŚCI NA START

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

Wyścigi motorów, jeśli już ukażą się na PC, zwykle prezentują zręcznościowy model jazdy – nawet na najwyższym poziomie trudności. Ekipa z Milestone postanowiła pójść pod prąd, robiąc coś zupełnie innego...

Dla mnie synonimem dobrej gry, w której należy się ścigać motorami, jest MotoGP3: URT. Choć wielcy maniacy realizmu mogą na niego trochę kręcić nosem, zadowoli on bez problemu tak spragnionego radosnej jazdy z prędkością 300 km/h początkującego, jak i bardziej wyrobionego amatora symulatorów. O Super-Bikes Riding Challenge niestety czegoś takiego powiedzieć nie można.

Tylko dla orłów

Po uruchomieniu gry od razu musisz się zdecydować, czy chcesz zacząć karierę, czy skoncentrować się na udziale w turniejach. Polecam grę w obu trybach, niezależnie jednak od dokonanego wyboru zacząć musisz od szkółki. Tutaj trening jest naprawdę niezbędny – i nie wystarczy raz go ukończyć. SBRC zmusza gracza do stałego doskonalenia się, poznania wszystkich tras centymetr po centymetrze. Przed każdą ważniejszą jazdą, gdy wybierzesz nowy motor, gra zapyta, czy chcesz od razu wziąć udział w punktowanym wyścigu, czy może wolisz wcześniej przetestować maszynę. O ile zależy ci na dobrych wynikach, zawsze korzystaj z tej drugiej możliwości.

Przyzwyczajeni do łatwego wchodzenia w zakręty i sporadycznego korzystania z hamulców (dwóch hamulców – na przednie i tylne koło) będą musieli bardzo szybko zapomnieć o wszystkim, czego nauczyli się w zręcznościówkach, a i to wcale nie gwarantuje szczególnych sukcesów. Choć po jakimś czasie prawie w ogóle nie będziesz się rozbił na zakrętach

(uwierz, że bez znajomości trasy zdarza się to ciągle), to i tak przeciwnicy będą cię zostawiać daleko w tyle. Musisz poznać możliwości i wady każdego motoru i jeździć tak czujnie, jakby naprawdę zależało od tego twoje życie. Swoją drogą – pewnym odstępstwem od realizmu jest tu to, że kierowca nie traci kończyn przy wypadku motoru pędzącego kilkaset km na godzinę. Niekiedy może nawet z powrotem zasiąść za kierownicą i pojechać dalej, tracąc „jedynie” kilka sekund (a wraz z nimi również szansę na dobry wynik).

Czar licencji

SBRC oferuje około 40 motocykli, każdy licencjonowany i bardzo ładnie odwzorowany (przynajmniej pod względem wyglądu – daj mi się przejechać tymi maszynami naprawdę, a powiem, czy zachowują się tak samo jak w grze). Miłośnicy tych cacek na pewno się ucieszą, że znajdują między innymi konstrukcje Ducati, Yamaha, Honda, Suzuki, Voxan, Triumph, Magni i Benelli – a lista wcale się na nich nie kończy. Nie można też złego słowa powiedzieć o trasach. Do dyspozycji (oczywiście nie od razu – trzeba je sobie odblokować) masz tak typowo wyścigowe tory, jak i te prowadzące ulicami miast. Jazda po Londynie czy Lazurowym Wybrzeżu mnie akurat dostarcza dużo więcej emocji niż ściganie się

po nawet naj-
lepiej zaprojek-
towanej trasie
w Hockenheim.

Deszczowa wywrotka

Smaku grze dodają również warunki atmosferyczne. W obrębie jednego wyścigu nie ma co oczywiście liczyć na nagłą burzę z piorunami, ale na etapach, w których pada gęsty deszcz, naprawdę nie jest łatwo. O ile zwykle nie sposób wywrócić się na motorze, jeśli nie



SUPER-BIKES RIDING...

Trasy w mieście są znacznie przyjemniejsze niż sztucznie zrobione tory.

Zmusza do poznania każdej trasy centymetr po centymetrze.

Odkąd policja zaostrzyła patrole, nikt już nie zapomina o światłach.

Szkoda, że nie ma tu trybu zręcznościowego, w którym byłoby można zdemolować Big Bena.



W taki łuk nie wypada
wjeżdżać inaczej niż
stojąc.



wyjedziesz na pobocze, to przy ostrzejszych zakrętach na mokrej nawierzchni ryzykujesz tak naprawdę na każdym łuku. To w sumie dość przyjemne i satysfakcjonujące, jednak...

No właśnie – mimo wszystko odpalając SBRC spodziewałem się gry, a nie symulatora. Choć jest tu możliwość włączenia pewnych ułatwień, na nic tak naprawdę się one zdają – wciąż tytuł jest straszliwie wymagający i właściwie niestrawny dla kogoś, kto chciałby do niego podejść na chwilę, na przykład w przerwie między zdobywaniem kolejnych państw w Europie Universalis. Na niedzielnych graczy produkcja Milestone od razu się wypina, nie dając im możliwości odblokowania choćby jednego motoru.

Jak simson przy ducał

Grafika również nie prezentuje się na tyle ciekawie, by przekonać graczy do mozolnego szkolenia się. Równie dobrze gra mogłaby się pojawić 3 lata temu, wtedy podobalaby się niewątpliwie bardziej. Mający już rok MotoGP3 pod tym względem wyprzedza ją o kilka długości, zwłaszcza że tam można było liczyć również na szereg filtrów i wodotrysków, których w tym poważnym symulatorze raczej nie uświadczysz. Tu za to masz możliwość tuningu i lekko erpegowe opcje rozwoju postaci, to jednak znów zachęta tylko dla tych, którzy tę grę i tak by kupili.

Poprzednie Superbike'i (z 2000 roku) wychodziły pod szyldem EA Sports, teraz Milestone nie znalazł jeszcze ogólnosiwiatowego wydawcy dla swojego tytułu. Nie wiem, czy ten kierunek rozwoju serii jest najlepszy pod względem sprzedaży. Większości graczy trzeba bowiem ten tytuł odradzić. [CDA]



Konkurs SMS



Uwielbiasz grać, gdziekolwiek jesteś? Pakiet POP Fun & Play z multimedialnymi gadżetami został stworzony dla Ciebie i może być Twój! Wystarczy wysłać SMS-a z prawidłową odpowiedzią na poniższe pytanie.

Czeka na Ciebie 11 zestawów Fun&Play, w których znajdziesz telefon Siemens C75 z grami Java, MMS-ami i GPRS-em, a także z grą „Scooter War32”. Na kolejne 20 osób czekają startery Fun&Play z tą samą grą i pakietem multimedialnym.

Pytanie konkursowe:

Co otrzymuje użytkownik, kupując starter POP w ofercie Fun&Play?

- możliwość ściągnięcia 5 pełnych utworów muzycznych z portalu Orange Word
- możliwość bezpłatnego ściągnięcia 5 dowolnie wybranych gadżetów multimedialnych, takich jak tapety, gry i dzwonki
- możliwość odpłatnego ściągnięcia 5 multimedialnych gadżetów z Orange World



Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.FPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.

Szukaj więcej informacji na stronie: www.orange.pl

PRODUCENT: ICE-PICK LODGE
DYSTRYBUTOR: BUKA
WWW.PATHOLOGIC-GAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 384 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD
08/2006

BURNETT | W STARYM CIELE MŁODY DUCH

Podobno jedna z bardziej nieciekawych rzeczy, jaka może człowieka spotkać, to uwięzienie młodego ducha w starym ciele. Chętka do uciech życia jak za młodu, tylko powłoka już nie taka sprawna jak kiedyś. W przypadku Pathologic mamy do czynienia z podobnym procesem, przeniesionym na płaszczyznę cyfrową – oto całkiem dobra gra została zamknięta w iście archaicznej oprawie technicznej.

Pathologic

Kiedy zaczynasz grę, wiesz na pewno tylko tyle, że gra toczy się w Rosji. Cała reszta jest już zamazana jak kleks na wodzie – nie wiadomo za bardzo, czy to przyszłość, przeszłość czy teraźniejszość. Po wybraniu jednej z trzech dostępnych postaci (przy czym jedna z nich zostaje odblokowana dopiero po ukończeniu gry jedną z dwóch pozostałych) trafiasz do dość osobliwego miasta położonego gdzieś na bezkresnych stepach. Od pierwszego momentu widać, że **rzeczywistość jest tu zwichrowana jak deliryczny sen alkohola**. Stworzenia wyglądające jak efekt wybuchu elektrowni w Czarnobylu, mieszkańcy pilnie potrzebujący pomocy psychologa, burdole przeczące wszelkim zasadom grawitacji i tak dalej.

Niech to zaraza...

W mieście drugiego dnia wybucha tajemnicza zaraza, która zaczyna dziesiątkować mieszkańców. Twoim zadaniem jest ustalenie źródła zakażenia, jak również ocalenie pewnych konkretnych osób. Jednym z niewielu elementów pozytywnie odcinających się od reszty gry jest interakcja pomiędzy trzema bohaterami. Jako że łączy ich wspólny teatr działań, spotkanie jest raczej nieuniknione. Ciekawym jest obserwowanie, jak zmienia się postrzeganie danej osoby w zależności od postrzegającego.

Mutant?

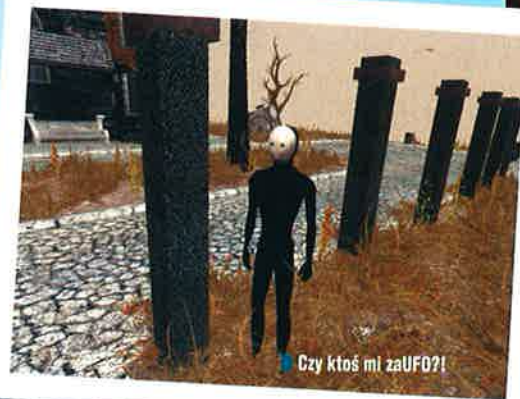
Pathologic można by sklasyfikować jako **przygodową grę FPP z dodatkami**. Wprawdzie występują tu pewne cechy charakteryzujące daną postać, jak np. odporność na zarazę, zdrowie i reputacja, jednak trudno mówić o rozwoju postaci. Kiedy wpakujesz się w obszar zakażony, im więcej ciuchów ochronnych masz na sobie, tym lepiej. Jeżeli ktoś da ci po głowie, musisz podleczyć kondycję. Strzelanie do dzieci nie jest uważane za niezły ubaw przez mieszkańców miasta, musisz więc potem zrobić kilka dobrych

uczynków, aby nie witali cię wszędzie pięścią i kłonią. Oprócz tego każdego z bohaterów charakteryzuje poziom nasycenia żołądka oraz zmęczenie.

I to tyle w temacie samej postaci – **wprawdzie każda z nich ma unikalne umiejętności, ale gracz nie może wpływać na ich rozwój**. Akcji też za wiele w grze nie znajdziemy. Wprawdzie czasami trzeba się roz-



Prawdziwą patologią byłoby umówienie się z nią na randkę

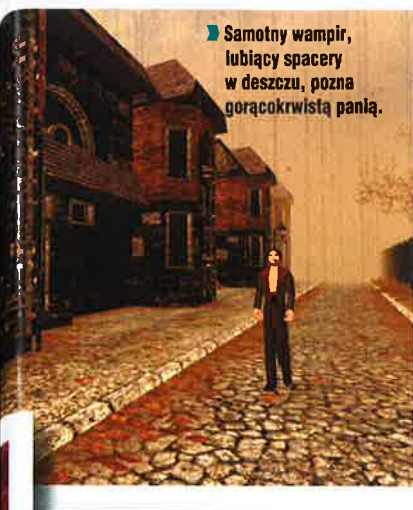


Czy ktoś mi zaUFO?!



Dekorator wnętrz miał tego dnia ciężką depresję...

Samotny wampir,
lubiący spacerować
w deszczu, pozna
gorącokrwistą panią.



Tak sobie
wyobrażam gabinet
aktualnego Ministra
Oświaty.



Najlepsza rosyjska gra 2005 roku – na silniku moskwicza...

W życiu się nie spotkałem z grą tak kiepsko przełożoną na angielski – do tego stopnia, że tłumaczenie utrudnia zrozumienie fabuły!

Sliniczek-antyczek

Pierwotnie gra pojawiła się rok temu. I już wtedy engine był spóźniony o ładny kawał czasu. O ile przerywniki animowane na upartego trzymają jeszcze fason (można je tłumaczyć klimatem gry), o tyle grafika samej gry leży i robi pod siebie – tekstury są proste jak drut, zaś animacja postaci sprawia, że Frankenstein wydaje się poruszać z gracją Barysznikowa albo choć laureata „Tańca z gwiazdami”. Poza kilkoma wyjątkami miasto jest koszmarem architekta osiedli w Wielkiej Brytanii. Do kupu w mieście znajdują się trzy, cztery typy budynków. Skutkiem czego cały teren wygląda w zasadzie identycznie. Niestety, z mieszkańcami jest dokładnie to samo. Po chwili ma się wrażenie, że cała populacja jest wynikiem kilkudniowej, perwersyjnej orgii u Kowalskich albo kolejnym projektem Sithów. Niewielkie pocieszenie może stanowić fakt, że przynajmniej kluczowe postacie w grze dostały indywidualną pulę facjat.

W szablon „kopiuj, wklej” wpisuje się też oprawa muzyczna gry. Pierwsze dwadzieścia sekund każdego utworu zaczyna się bardzo obiecująco. Cały feler polega na tym, że owe dwadzieścia sekund to już cały utwór, zapętłony do nieskończoności...

A mogło być bosko

Całkiem możliwe, że z czasem – dzięki swojej intrygującej skądinąd fabule – gra zyska grupę fanów, a może i wręcz tytuł jednej z najbardziej niedocenionych gier wszech czasów wśród wąskiej grupy wielbicieli. Jednak jak na mój gust, w tym konkretnym przypadku miliardy much w istocie się nie mylą. [CDA]

prawic z jakimś indywiduum, jednak bardziej przypomina to paraolimpiadę. Wybór broni mizerny, zaś dzięki engine'owi gry jej wizualizacja budzi u gracza mieszanie humoru i politowania.

Łączę sobie

Co nam więc zostaje? Ano, łączenie po okolicy. Dużo tego, gdyż autorzy gry postarali się i teren miasta jest stosunkowo rozległy. A ponieważ bieganie obce jest bohaterom jak inteligencja politykom z Samopomocy, dotarcie z jednego miejsca do drugiego ciągnie się nieraz jak telewizyjna transmisja posiedzenia Sejmu w sprawie normalizacji rozmiarów pieluszek. Generalnie rzecz biorąc, w mieście mieszka kilka klanów, które z godną przysługą zaciętością rywalizują o władzę nad ruiną, jaką miasto jest. Oprócz tego obrodziło w NPC-e z problemami. W zależności od tego, jakie pomniejsze zadania weźmiesz na siebie, kolejne będą następstwami twoich poprzednich działań. Jednym słowem, układ i szara sieć razem wzięte.

12 dni

Niezależnie od postaci, fabuła gry toczy się przez 12 dni. Co działo w tym czasie gracz zależy tylko i wyłącznie od niego. Ale jeżeli oprócz gromadzenia funduszy i kupowania za nie jedzenia, ciuchów i gnatów nic w owym czasie nie działo, może się doczekać dość oplakanego zakończenia gry (których jest co najmniej kilka). Warto też zauważyć, że pewne wydarzenia w grze dzieją się niezależnie od tego, czy jesteś łaskawy być ich świadkiem, czy nie.

Warto też zwrócić uwagę, że tytuł ten ogłoszono najlepszą grą rosyjską w roku 2005. Wprawdzie z punktu widzenia grafiki nie ma dla tego żadnego uzasadnienia, jednak w dużym stopniu nagroda owa mogła być efektem oceny fabuły gry. Jej wielowątkowość i kłębowisko towarzyszących jej pomniejszych historyjek przypłaciłyby i Sherlocka H. o siwiznę drugiej świeżości.

Jako ciekawostkę można dodać, że na oficjalnej stronie gry znajduje się kilka artykułów, które opisują różne wydarzenia z historii miasteczka oraz jego okolic. Nadaje to miejscu rozgrywki dodatkowej głębi, która niejednej współczesnej produkcji bardzo by się przydała. Z drugiej strony, można by złośliwie zauważyć, że cała historia ma coś z powieści niejakiego Carolla, autora m. in. „Krainy Chichów”, którego denerwującą cechą jest wciąganie czytelnika w swoje dzieła poprzez mnożenie pytań na temat najróżniejszych cudaczných wydarzeń dziejących się na kartkach książki, po czym pozostawienie go w slupkach na lodowcu bez ani jednej odpowiedzi.

Ja gawarju anglijski wery macz!

I wreszcie sedno morza bólu, czyli na czym golem stoi. Gra miała światową premierę całkiem niedawno, jako że ktoś musiał cały ten tekst przetłumaczyć na język angielski. Swoją drogą, jegomość odpowiedzialny za owe przedsięwzięcie powinien dostać Złotą Malinę w kategorii „jak nie tłumaczyć gry”. Ba, ja bym mu nawet dwie dał. Obie w gębę.

OCENA

5

GRYwalność: 7
VIDEO: 3
AUDIO: 4

PODSUMOWANIE

- trzy postacie oferujące różne spojrzenie na jedną historię
- złożona fabuła
- liczne subquesty
- kilkuletni sen zimowy ludzi odpowiedzialnych za engine i A/V

PRODUCENT: SEGA
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 zł
WWW.FOOTBALLMANAGER.NET

WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
12/2006

ELD | PRAWIE JAK Z PORTUGALIA

FOOTBALL MANAGER 2007

SI Games nie zawodzi. W rok po zdystansowaniu konkurencji za sprawą Football Managera 2006 nadszedł czas na kolejny atak.

Nie będę ukrywał rzeczy oczywistej. Żeby poznać w pełni Football Managera, potrzeba więcej czasu. Niektóre bugi wypływają po rozegraniu 3-4 sezonów, inne nawet później. Rozegranie prawie całego jednego sezonu co najwyżej uprawnia mnie do wypowiedzenia się na temat tego, co zobaczyłem przez ten niezbyt długi czas...

Nowa skóra

Football Manager 2007 zmienił się przede wszystkim wizualnie. Nie, nie ma jakichś rewolucyjnych nowości w interfejsie, co najwyżej kilka rzeczy uczyniono bardziej przy-



That'll be a goal kick for Espanyol

Real Madrid C.F.
13th in Spanish First Division

Coaches - Coaching Attributes

Name	Job	Asst	Gk	Att	Def	Fit	Men	Tec	Tac
Nebojsa Milicic	Asst	9	3	10	7	7	19	14	17
Juan Carlos Mandia	Asst	9	8	16	16	13	14	13	16
Chendo	Asst	9	3	7	2	15	10	15	5
Pedro Luis Jaro	GK	1	19	4	2	12	2	17	17
Jorge Granados	Fit	2	1	1	9	11	11	3	11
Abraham Garcia	Coa	9	2	11	7	6	13	15	11
Michel	Coa	9	3	12	10	6	9	12	11
Italo Galbati	Asst	9	16	12	8	5	20	10	8
Peppe Grande	Asst	9	7	10	7	11	15	17	10
Franco Tancredi	GK	1	20	6	3	14	5	10	9
Massimo Neri	Coa	9	10	11	11	11	11	11	11

Milicic's Assignments

Training Category	Rating
All	★
Strength	★
Aerobic	★
Goalkeeping	★
Tactics	★
Ball Control	★
Defending	★
Attacking	★
Shooting	★
Set Pieces	★

Summary

Training Category	Number Of Players Training	Coaches	Workload	Rating
Strength	56	9	Light	★
Aerobic	56	9	Light	★
Goalkeeping	9	10	Light	★
Tactics	56	8	Light	★
Ball Control	56	8	Light	★
Defending	47	8	Light	★
Attacking	47	8	Light	★
Shooting	47	8	Light	★
Set Pieces	56	8	Light	★

„Grzegorz, pocieszmy się, a ty poanalizuj.”

stępnymi (aż dziw, że było to możliwe). Łatwiej się dostać do niektórych opcji. Za to FM 2007 wali po oczach nową szatą graficzną, która wygląda „kjtutnie”. Menu są bajecznie kolorowe, ikonki wręcz prześliczne, a te wszystkie dodatki w postaci chociażby herbów klubowych – kapitalne. A do tego menu są zaokrąglone, czyniąc je o wiele bardziej przyjemnymi dla oka. Także sposób przedstawienia meczu wydaje się bardziej czytelny. Łatwiej zmienić ustawienia gry czy dobrać się do taktyki i zmian. Starym graczom zmiany powinny się spodobać, a nowym też będzie łatwiej dzięki wyświetlanym tipsom oraz sporej pomocy asystentów.

Klub filia

Ale zmiany nie ograniczyły się tylko do poprawienia graficznych niuansów. Najważniejszą nowalijką jest – moim zdaniem – opcja **Feeder Club**. Polega ona na nawiązywaniu współpracy z innymi klubami. Zgłaszamy do zarządu zapotrzebowanie na współpracę, szefostwo typuje kilku potencjalnych kandydatów (znaczy klubów), my możemy jakichś zasugerować z tej puli, choć i tak o wszystkim



decyduje zarząd. Z takiego dealu korzyści czerpią oba kluby. Mniejszy może wypożyczać z większego kopacza oraz dostać kasę, a większy może kupować od mniejszego zawodników. Chociaż może inaczej, jeśli jakiś klub zaofertuje kwotę X za zawodnika, mniejszy klub MUSI zaakceptować taką samą ofertę z większego klubu, z którym współpracuje. Mam nadzieję, że każdy rozumie, o co chodzi. ;)

Opcja Feeder Club jest naprawdę bardzo fajnym i co najważniejsze – przydatnym „ficzerem”. Kiedy grałem Realem, nawiązałem współpracę z Rennes i zasililem skład kilkoma dobrymi żabojadami, w zamian wysyłając do ligi francuskiej rezerwowych. Po co mają grać ławę czy trybuny, skoro mogą gdzieś się ogrzać?

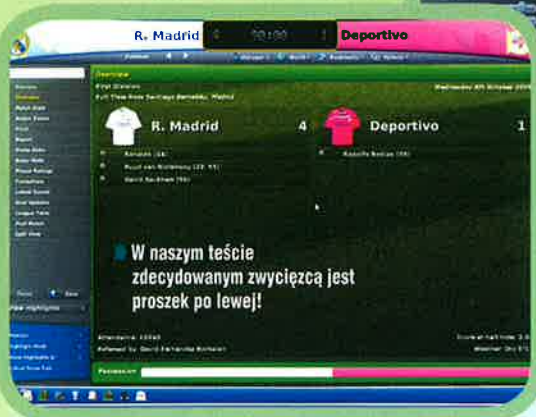
Wish them good luck

Kolejna zmiana zasztu w interakcji z piłkarzami. I to nie tylko, jeśli chodzi o rozmowy przedmeczowe z drużyną (wcześniej mogliśmy powiedzieć coś do słuchu w przerwie i po meczu), ale także w rozmowach indywidualnych. Mamy większe pole do popisu w kwestii chwaleń, ganienia zawodnika. Możemy również zapytać jego samego o zdanie na kilka tematów dotyczących drużyny czy jego samego (piłkarz może sam zasugerować, w jakiej formacji przydałoby się wzmocnienie etc.). Wyda się, że w obu przypadkach (czyli zespołu i piłkarza) AI popracowało trochę nad przełożeniem tego, co robimy, na to, co się dalej dzieje. I widać tego efekty.

Nie dla Realu

Wyda się, że **poprawie uległ również skauting**. Od skautów otrzymujemy więcej bardziej dokładnych informacji na temat zawodników oraz przeciwników z całego świata. Możemy im także zlecić np. obserwację piłkarza przez trzy spotkania. Co jednak ważne, nasi skauci cały czas się rozwijają, poszerzając swoją wiedzę na kolejne kraje. Przy okazji skautów nie sposób nie wspomnieć o transferach. Rozmowy zdają się dużo cięższe i chyba nie zawsze sensowne. Nie wierzę, że taki Żurawski nie podpisałby kontraktu z Realem, tylko przedłużył z klubem Celtic... To jest jawną głupota. Doskonale rozumiem, że chciano w ten sposób skomplikować życie graczom, ale chyba

niepotrzebnie. Ponoć poprawiono również sprawy związane z trenowaniem/rozwojem młodzieżowców w klubie, ale te aspekty wychodzą pewnie po dwóch, trzech sezonach.



Na boisku fajnie jest

Co jednak z najważniejszym, czyli tym, jak nasza drużyna spisyje się na boisku? Trudno coś powiedzieć po ledwie jakichś 50 spotkaniach, ale z tego, co zauważyłem... Po pierwsze, parę razy natknąłem się na stare grzechy. Mamy 90. minutę spotkania, bronimy wyniku, a tu nagle nadziewamy się na kontry i bramka. Takie sytuacje znamy chyba tylko z Football Managera (albo z meczów naszej reprey). Z drugiej zaś strony, mojej drużynie też zdarzyło się kilka razy wyprowadzić kontry albo wykorzystać taki kiks jak minięcie się z piłką bramkarza na 30. metrze. Mimo wszystko jednak **AI została poprawiona**, mecze toczą się w bardziej realistycznych „warunkach”, czyli według taktyki wyznaczonej przez trenerów.

Być jak Graham Poll

Zresztą by zwiększyć realizm rozgrywki, Sports Interactive zdecydowało się dodać trochę pomyłek sędziowskich. Może nie w takiej liczbie jak FIFA funduje nam co cztery lata na Mistrzostwach Świata, ale... się zdarzają. A to sędzia podyktuje karnego z kapelusza, a to znowu zagwiżdże niesłusznie spalonego. Doskonale też widać, jak taktyka i trening wpływają na zdrowie naszych kopaczy. Bardzo łatwo ich zjechać, aplikując ostry trening oraz taktykę wymagającą od nich pełnego zaangażowania na całym boisku. Kontuzje syją się jak z rogu obfitości.

Gazety i stadiony

Mnóstwo jest też pomniejszych nowalijek. Media częściej serwują nam plotki na temat transferów, bramek (kapitałne jest pytanie zadawane przez gazety na temat kontrowersyjnej bramki. Zawsze można odpowiedzieć, że sędzia miał rację, kiedy strzelimy gola lub nie widzieliśmy sytuacji, gdy tracimy bramkę. Zupełnie jak polscy trenerzy), a kiedy na nasz stadion przychodzi



FM 2007 to jak polska repreza w meczu z Portugalią. Prawie ideał.

komplet widzów, możemy wybudować nowy. W zasadzie nie my, ale zarząd, który o tym decyduje. Na upartego dałoby się jeszcze coś wyszukać, ale tak naprawdę to, o czym już napisałem, w zupełności wystarcza.

Zdjęcia dla wybranych

Po stronie minusów za bardzo nie ma czego zapisać. Większość bugów wydzie tradycyjnie dopiero po kilku sezonach. Jedyne, co można zarzucić Sports Interactive, to brak w dalszym ciągu muzyki albo raczej brak możliwości wstawienia własnych MP3, jak to bywało w menedżerach EA Sports. Ciut irytujący jest także brak licencji na większość lig, skutkiem czego nie możemy zobaczyć zdjęć piłkarzy. Niby drobiazg, ale przyjemniej by się grało, gdyby wszyscy kopacze mieli własne zdjęcia. W końcu po coś są te miejsca w ich profilach.

Krok do przodu

Football Manager 2007 to kolejny krok w stronę perfekcji. Sports Interactive stara się tego dokonać już od kilkunastu lat. Za każdym razem wydaje się nam, że to właśnie uczynili, a tymczasem sezon później Angole czymś nowym nas zaskakują. Tak jest też z FM 2007, to kolejny krok do przodu w stosunku do FM 2006. I tym samym macie odpowiedź, czy warto kupować FM 2007, jeśli macie poprzednią część. Oczywiście, że warto, a nawet trzeba! Dla mnie cudo! **[CDA]**



PRODUCENT: TILTED MILL
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CEZARIV.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | AVE SĘDZIMIR!

CEZAR IV

To dość zabawne, że Cezar IV będzie w Polsce sprzedawany w zestawie razem z trzecim Cezarem, dorzuconym jako... bonus. To miły gest ze strony dystrybutora, sprawi on jednak, że wszyscy będą mogli się przekonać na własne oczy, jak niewiele nowa gra o zarządzaniu rzymskimi prowincjami różni się od poprzedniczki.

Na szczęście poprzednia część serii to klasyka gier strategicznych, warto więc powrócić do niej (a biorąc pod uwagę fakt, że Cezar III wyszedł 8 lat temu, być może nawet poznać ją po raz pierwszy) w nowej, trójwymiarowej oprawie graficznej. Tym bardziej że Cezar IV to druga w ostatnich miesiącach próba podrobienia tej klasycznej rozgrywki, tym razem udana dużo bardziej niż w przypadku recenzowanego w numerze 10/2006 CivCity: Rome. I to właściwie wszystko, co trzeba wiedzieć – Cezar IV nie wnosi do gatunku niemal nic nowego, ale jest najlepszą z ostatnich produkcji na temat „budowanie starożytnego miasta”.

Kingdom, Republic, Empire

Struktura gry jest bardzo prosta – polega na wykonywaniu kolejnych misji, podzielonych na trzy kampanie: Kingdom (to właściwie tylko samouczek), Republic (normalna gra, choć w części misji nadal niektóre opcje są wyłączone) oraz Empire (najbardziej złożona i najtrudniejsza).

Podobnie jak w poprzednim Cezarze, często można przed rozpoczęciem rozgrywki wybrać, czy chcemy zarządzać prowincją, której nie zagraża żadne niebezpieczeństwo militarne (wtedy do obowiązków gubernatora należy tylko dbałość o rozwój gospodarczy), czy też taką, w której mogą się pojawić najeźdźcy (wtedy ekonomiczne kryteria zwycięstwa są nieco poluzowane, ale spore wydatki z budżetu pochłonie budowa umocnień, fortów itd.). Do tego dochodzą jeszcze pojedyncze scenariusze, a także całkiem rozsądny edytor. Na pewno jest w co grać – ktoś, kto zechciałby ukończyć wszystkie misje, może spędzić przed ekranem co najmniej kilkadziesiąt godzin. Tyle tylko, że rozgrywka zasadniczo cały czas sprowadza się do tego samego, a choć twórcy mocno się starali, by zróżnicować wyzwania stawiane przed graczem, w tym gatunku trudno uniknąć powtarzalności.

Proste zasady...

Nie jest to jednak duży powód do narzekania, bo sposób, w jaki toczy się gra, przeżył zysłość i poziom skomplikowania jej zasad nie tylko mogą się podobać, ale potrafią nawet nieźle wciągnąć. Podstawowy mechanizm jest prosty – zarządzający prowincją gracz stawia z jednej strony domy, z drugiej zaś najróżniejsze budynki produkcyjne i usługowe, dostarczające mieszkańcom dóbr niezbędnych do przeżycia. Jeśli jest ich wystarczająco dużo, mieszkańcy chętniej ściągają do miasta – tyle tylko, że by zapewnić ich właściwy poziom, trzeba mieć ludzi do pracy, a więc samych mieszkańców. Tu koło się zamyka, dlatego by poradzić sobie z prowincją, trzeba zacząć od zaspokojenia najbardziej elementarnych potrzeb jej mieszkańców, a potem, krok po kroku, zadbać o te bardziej wyszukane, takie jak dostęp do rozrywki, edukacji czy egzotycznych przypraw.

...złożonej gry

Ekonomia obowiązująca w świecie Cezara jest naprawdę rozbudowana. W grze pojawia

doradców (teraz również w 3D!!!), czy po kliknięciu poszczególnych budynków można jednoznacznie zobaczyć, czego brakuje, co jest w nadmiarze, dlaczego ten czy inny budynek nie funkcjonuje lub nie rozwija się zgodnie z oczekiwaniami. **Grywalność i komunikatywność Cezara IV** to dwa największe atuty tego tytułu.

Świt nadchodzi w tym

Podobać się może również oprawa graficzna, bazująca na engine'ie, który zdaje się rozwinęciem tego z Immortal Cities: Children of the Nile, poprzedniej gry studia Tilted Mill. Dobrze zachowano wzajemne proporcje między budynkami, a także między budynkami a obszarem gry (choć w niektórych planach chciałoby się, by terytorium prowincji było ciut większe). Smakowite są animacje mieszkańców przy pracy – proste, ale niepozabawione uroku, np. puszczanie latawców zrobionych z koszul przez pracowników budynków zajmujących się wytworzeniem ubrań,

Grywalność i komunikatywność Cezara IV to dwa największe atuty tego tytułu...

się 25 dóbr, którymi można handlować, 10 gałęzi gospodarki, około setki budynków różnego rodzaju. W sposobie ich zaprojektowania, wyważeniu poszczególnych elementów widać doświadczenie twórców (studio Tilted Mill ma na koncie całkiem niezłą grę Immortal Cities: Children of the Nile, a część z ekipy pracowała jeszcze przy Cezarze III) – wszystko jest logiczne, sensowne „takie-jakie-być-powinno”. Co więcej, gra w bardzo zrozumiały sposób informuje gracza o różnych parametrach opisujących działanie prowincji – czy to na ekranie

Miasto tętni życiem, a uproszczeń w modelach rzymskich obywateli nie widać, gdy nie przybliży się kamery najbliższej poziomej ulicy – tego zaś zwykle się nie robi, bo to widok wyjątkowo niewygodny, na którym poza jednym budynkiem nie widać niemal nic. Niektóre z efektów, którymi chwali się twórcy – głównie HDR – bardzo ładnie współgrają z dynamicznym oświetleniem oraz cyklem dnia i nocy (nie wiedzieć czemu, pokrywającym się niemal idealnie z jednym rokiem w świecie gry). Gdy pod wieczór (czyli

■ Czilaaaaaaut, patriciaaaa...

...A brak innowacyjności to jego największa wada.



w okolicach września) cienie się wydłużają, a promienie słońca stają się mniej intensywne, stworzone samodzielnie miasto wygląda naprawdę malowniczo.

Obywatel – nie IV RP

Oprawa graficzna to nie jedyna – choć mówiąc szczerze, najważniejsza – nowość, jaką do serii wnosi nowy Cezar. By uniknąć oskarżeń o autoplagiat, twórcy wprowadzili do rozgrywki jeden element, który rzeczywiście odróżnia ten tytuł od jego poprzednika. To podział mieszkańców prowincji na klasy – plebs, equites i patricians.

Ci pierwsi wykonują wszystkie ciężkie prace (uprawiają rolę itd.), ci drudzy wykonują zajęcia typowe dla klasy średniej (pracują w klinikach, świątyniach, teatrach), ci ostatni zaś spełniają obywatelski obowiązek płacąc najwyższe podatki i... nie robiąc nic. Zmiana ta jednak modyfikuje w niewielkim stopniu – ot, stawiając budynki trzeba z góry planować to, jaki rodzaj obywateli (i w jakiej liczbie) jest najbardziej potrzebny; o pewne obszary trzeba dbać bardziej niż o inne i to właściwie wszystko. Dobrze wpasowuje się ona w mechanizmy rozgrywki przeniesione żywym z Cezara III, ale nie wzbogaca ich o żadną prawdziwie nową jakość. Taką jakością jest w pewnym sensie tryb sieciowy, choć właściwie to tylko seria scenariuszy, które i tak rozgrywa się w pojedynkę, tyle tylko, że wyniki można potem porównać z wynikami innych graczy na oficjalnej stronie gry.

Gracz vs. interfejs

Mamy więc udane, logiczne i zrozumiałe mechanizmy rozgrywki, kilka nowinek, porządną oprawę graficzną. Wielki powrót serii? Cezar IV to bardzo dobra gra, ale jeden jej element wyraźnie odstaje od reszty – interfejs. O dziwo, w większości zbudowano go nie z ikonki, a z przycisków, na których wypisano kolejne nazwy budynków. To rozwią-

zanie może niezbyt estetyczne, ale znośne i właściwie nie ma co kręcić nosem. Gorzej, że gra reaguje opornie na kliknięcia myszką, czasem jakby ich nie zauważając, czasem „chwytając” je z opóźnieniem.

Denerwuje także to, że nie przyjęto jednego standardu określającego, jaki efekt dają przyciski myszki – prawy pozwala w większości przypadków zrezygnować z opcji budowy wybranej konstrukcji, ale w pewnych sytuacjach służy do zatwierdzenia rozkazów dla zbrojnych legionów. Utrudnia to intuicyjne zarządzanie miastem, w każdej chwili trzeba mieć świadomość tego, co się robi, pamiętać, czy w danym przypadku np.

kursor myszki się przeciąga, czy tylko zaznacza nim dwa punkty skrajne obszaru.

Złym rozwiązaniem jest również brak polecenia 'undo' po korzystaniu z opcji wyburzania budynków (a zdarza się coś wyburzyć wbrew woli, z winy interfejsu), a także to, że kolejne przyciski wyświetlające się po wybraniu opcji podstawowych z bocznego paska interfejsu zajmują duży obszar ekranu gry, co utrudnia korzystanie z nich. Interfejs ekipie z Tilted Mill wyjątkowo się nie udał – jest tylko znośny, a powinien być zarazem intuicyjny, jak i elegancki. Cezar ma też coś, czego nie widziałem w finalnej grze już dawno – poważne kłopoty ze stabilnością. Pewnie dlatego domyślnie włączony jest autosave co 10 minut zapisujący grę. Patch by się przydał.

Ave, Caesar!

Trudno napisać w podsumowaniu coś nowego, kiedy całą opinię na temat gry zdradziło się w pierwszym akapicie. Nie będę więc zanudzał – Cezar IV to solidna, bardzo sympatyczna produkcja. Jej urok bazuje co prawda w dużej mierze na sentymencie do Cezara III, ale ta świadomość nie umniejsza wcale grywalności nowej produkcji. Wręcz przeciwnie. Jak mówi przysłowie, wszystkie drogi prowadzą do Rzymu – warto jedną z nich powrócić i do tej klasycznej roz(g)rywki. [CDA]

Jestem gubernatorem. Mogę sobie pozwolić na prywatny tor do jazdy na nartach wodnych!



Świeża dostawa gumijagód ucieliła wszystkich w Gumigrodzie.



PODSUMOWANIE

- + logika i przejrzystość rozgrywki
- + oprawa graficzna
- + świetna muzyka – aż chce się kupić soundtrack
- + podział społeczeństwa na klasy dobrze wpasował się w stare mechanizmy rozgrywki

- interfejs!
- mało pomysłowy tryb sieciowy
- bardzo podobny do Cezara III

PRODUCENT: INTROVERSION SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: STEAM

WWW.EVERYBODY-DIES.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 600 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

HUT SĘDZIMIR | KONFLIKT WYDAJE SIĘ NIEUNIKNIONY



Gry komputerowe to tylko piksele przesuwające się po ekranie, nigdy więc nie przejmowałem się zbyttno konsekwencją działań podejmowanych przeze mnie w wirtualnych światach. Defcon to zmienił. Podsumowanie pierwszej rozegranej sesji pokazało, że właśnie zabiłem 48 milionów ludzi...

Defcon to gra z tych, którymi ekscytują się hardkorowi gracze, a które nigdy nie docierają do masowego odbiorcy. Takie same były również dwie wcześniejsze gry studia Introversion – Uplink i Darwinia – ambitne, oryginalne i na tyle niezwykle, że trafiły jedynie do freaków, którym podoba się wszystko to, co

ki – floty wojenne, lotniska, wyrzutnie rakiet balistycznych i stacje radarowe. Defcon 4 pozwala na wysłanie na terytorium wroga samolotów zwiadowczych oraz przemieszczanie floty. Defcon 3 to już niska gotowość bojowa, dochodzi do pierwszych potyczek. Defcon 2 to już niemal stan wojny, floty ostrzeliwiają się wzajemnie, a stacje przeciwlotnicze rozmieszczone wokół wyrzutni rakiet balistycznych atakują samoloty. Wreszcie następuje Defcon 1, kiedy to można odpalać pociski z głowicami nuklearnymi.

Defcon 3

Defcon 1 następuje nieubłaganie i nie ma żadnej możliwości, by powstrzymać atomowy armageddon. Gra polega na tym, by zanim do niego dojdzie, być na tyle dobrze przygotowanym, aby zminimalizować straty własne, a wyrzucić jak największe zniszczenia na terytorium przeciwników. Ponieważ wszyscy dysponują tymi samymi jednostkami, trzeba się wykazać nie małym sprytem, by wyjść z takiej konfrontacji zwycięsko.

Niewielki bonus może dawać region zajmowany przez bazy gracza (wbrew pozorom otoczoną zewsząd Europę najłatwiej obronić), ale cała strategia polega na właściwym wycelowaniu czasu przeprowadzenia uderzenia. Atomówki na miasta wroga mogą zrzucić

bombowce, wyrzucić je mogą też łodzie podwodne, zagładę niosą również pociski interkontynentalne, ale na każdą z tych form ataku istnieje właściwy sposób przeciwdziałania. Kluczem są tutaj wyrzutnie pocisków, które w trybie standardowym służą jako stacje przeciwlotnicze i tarcza antyrakietowa, a kiedy przechodzą w tryb wyrzeliwania głowic, tracą te właściwości. Poza tym są widoczne dla wszystkich graczy na mapie. Wtedy można je szybko zniszczyć, np. głowicami wyrzucenymi z łodzi podwodnych, co otworzy drogę do megaskutecznego uderzenia własnymi pociskami. Najlepiej więc jak najdłużej wstrzymać się z atakiem. Łatwo powiedzieć...

Defcon 2

Dzięki temu, że przeciwnikami są żywi gracze, te kilka-kilkanaście zależności wystarcza do rozgrywania całkiem satysfakcjonujących sesji – podobnie jak w szachach czy japońskim go, w których zasady też są dość proste, a liczba możliwych kombinacji – astronomiczna.

Defcon dodaje do tego jeszcze możliwość konfiguracji sesji, np. rozgrywania bardzo szybkich potyczek, lub też świetny tryb Office, w którym jedna partia trwa ok. siedmiu godzin, gra toczy się sama w zminimalizowanym okienku, a gdy dzieje się coś ciekawego, na ekranie pojawia się stosowny komunikat.

Defcon 1

O grafice tej produkcji nie ma co pisać – spełnia swoje zadanie, ale jak wygląda... to widać na screenach. Fantastyczna jest natomiast muzyka (połączenie klasycznego instrumentarium z ambientową elektroniką i rozpuszczonymi w niej samplemi wokalnymi). Dawno nie spotkałem tytułu, któremu z pełnym przekonaniem mógłbym dać „dyszkę” za dźwięki. To właśnie dzięki niej, gdy pojawia się podsumowanie sesji, przechodzisz cię dreszczem, kiedy widzisz, ile ofiar pochłonęła ta „zabawa”.

Introversion zawsze zresztą znajdowało sposób na zatarcie granicy między wirtualną iluzją a rzeczywistością i udało im się to po raz kolejny.

To może nie najlepsza, ale pod wieloma względami wyjątkowa gra – poszukaj jej na Steamie... [GDA]

Defcon 1 następuje nieubłaganie i nie ma żadnej możliwości, by powstrzymać atomowy armageddon.

inne. A rozrywka, jaką oferuje Defcon, to coś, czego rzeczywistość nie można porównać z żadną wydaną dotychczas produkcją.

Defcon 5

Defcon to gra strategiczna przeznaczona do rozgrywek w Sieci. Pojedynczy gracz może rozegrać tutorial (ale to naprawdę samouczek w dosłownym tego słowa znaczeniu, do którego po jednokrotnym przejściu już się nie wraca) lub spróbować się zmierzyć z botami (tyle tylko, że ogrywa się je bez większego trudu już za pierwszym razem). Prawdziwa zabawa toczy się tylko i wyłącznie za pośrednictwem Internetu.

Defcon 4

Każda rozgrywka wygląda identycznie – podzielona jest na pięć etapów tożsamyh z kolejnymi, stosowanymi w USA stopniami zagrożenia atomowego Defcon. Sesja zaczyna się w stanie Defcon 5, czyli pokoju, w trakcie którego gracze umieszczają na mapie jednost-

OCENA
8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 10

PODSUMOWANIE

• muzyka!
• temat
• łatwe do opanowania zasady

• zbyt dużą rolę w strategii odgrywa czas przeprowadzenia ataków
• boty do niczego
• brak polskiego dystrybutora



Gra w polskiej wersji językowej z napisami **www.ea.pl**

PRODUCENT: TECHLAND
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.CALLOFJUAREZ.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2.2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | BEZ POLOTU, BEZ KŁOPOTU

CALL OF JUAREZ

Trochę to zabawne – pisać o polonizacji gry, którą stworzyli Polacy. Cóż, właściwie to nie dziwi mnie, że autorzy skupili się na wersji przeznaczonej na rynki zagraniczne. Dziwi mnie natomiast to, że wersja polska sprawia wrażenie przygotowanej na kolanie.



Stajesz dziś przed Bogiem! Masz właśnie ostatnią szansę, by zrobić choć jedną, dobrą sprawę. Więc mów, sukinyń! Dokąd ją zabrali?

Jak zwykle podczas instalacji gry obejrzałem napisy na odwrocie pudełka. Jestem przyzwyczajony do marketingowego bełkotu w „ficersach”, ale... „dwie odmienne grywalności”? „Elementy grywalności”? Dziwnie brzmi to radosne słów cięcie, giccie. „Symulacja gazów”... Na wszelki wypadek przed odpaleniem gry zatkałem sobie nos.

Instrukcja cierpi na niedobór przecinków (żeby nie oddzielać zdań podrzędnych?! Według mnie, naprawdę trzeba się popisać fantazją, by nie wstawiać przecinków przed „by”).

polskie teksty przygotować lepiej. Podobnie jak instrukcja, cierpią one na niedobór przecinków. Tłumacz nie mógł się też zdecydować, czy jeden z oprychów (zaznaczam, że epizodycznych) nazywa się Ned Zaraza, czy Ned Sep. Raz pojawił się też Billy Candle – zamiast przy-

Polskie teksty są w stosunku do angielskich skrócone, uproszczone, spłycone.

Przy uruchamianiu gry rzucił się na mnie ekran StarForce'a. Za jakie grzechy ktoś wywleka mi z pamięci tę traumę? Odruchowo przygotowałem się na jakieś przewalki, ale program odpalił się sprawnie i bezproblemowo.

Coś spolszczone zostało kłowo, co – w tym konkretnym przypadku – oznacza, że słyszymy angielskie dialogi, czytamy zaś coś, co jest luźnym ich tłumaczeniem na polski. Słowem-kluczem jest tu „luźne”. Polskie teksty są w stosunku do angielskich kwestii mówionych skrócone, uproszczone, spłycone i w ogóle bez porównania słabsze. Czasem postać nawija jedno, a czytamy coś zupełnie innego. Gdyby nie to, że musiałem podpisy sprawdzić i ocenić, po kilku minutach wyłączyłbym je w diabły, bo angielskie kwestie są po prostu lepsze. Od strony redakcyjnej też można było

jętej polskiej wersji Billy Świeca – i Dziki Zachód pisany małymi literami.

Nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że Techland potraktował polskich graczy nieco po macoszemu. Ja rozumiem, że rodzimy rynek nie jest tak atrakcyjny i ważny jak zagraniczny, ale mimo wszystko jestem nieco rozczarowany.

PS W opcjach gry znajdziecie możliwość włączenia lub wyłączenia „pełnego akimbo”. Nie wiecie, co to za zaraza? No to miłego zgadywania – nie będę psuł wam zabawy. ;) Można było w instrukcji napisać o tej opcji coś więcej niż tylko to, że można ją włączyć



■ Prawie jak Yoda. :)



Musisz stanąć twarzą w twarz z własnym strachem.

lub wyłączyć... No, niech będzie, że w opisach broni da się znaleźć informację, która nieco wyjaśnia „ossochozi” – że rewolwery „mogą być trzymane w obu dłoniach i używane wraz z dynamitem lub obrzynem w trybie akimbo”. Ale czym się różni pełne akimbo od zwykłego akimbo? I czy optymi- sta widzi akimbo w połowie pełne, a pesymista w połowie puste? [CDA]

OCENA

7

PODSUMOWANIE

- dla anglofobów plusy są oczywiste
- ogólnie spolszczenie nie najgorsze
- polskie teksty dużo słabsze, mniej klimatyczne
- interpunkcja i różne drobniaki w instrukcji i grze

OCENA GRY: 7+



Nadchodzi nowa generacja gier!

Jump in.

 XBOX 360™

PRODUCENT: INCAGOLD
DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
CENA: 19.90 zł
WWW.IQPPL/ID-873

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | GORSZA OD MORTYRA!



ARDENNES OFFENSIVE

Witaj w klubie szalonego masochisty. Dziś mamy dla ciebie nie lada gratkę. Zapomnij o Mortyrach i Rajdach na Berlin. Koniec z półśrodkami. Najwyższa pora przedstawić prawdziwego króla crapów.

Poznaj ArdenNES Offensive. Grę, która wciągnie cię bez reszty w swój brzydkie, szarobury świat. To nie lada gratka dla każdego szanującego się masochisty, bowiem tylko z produktem studia IncaGold masz szansę zasmakować w szokująco amatorskiej strzelaninie osadzonej w realiach II wojny światowej. Nie jesteś przekonany? Cóż, pozwól zatem, że coś ci opowiem...

Odpalasz grę...

I twoim oczom ukazuje się nieskomplikowane menu, w którym nie ma zbyt wiele do roboty (mocno ograniczone opcje graficzne, brak możliwości konfiguracji klawiszy etc.). I bardzo dobrze, dzięki temu szybciej możesz się skupić na samej rozgrywce. Drżącymi dłońmi odpalasz właściwą opcję i na „dzień dobry” powala cię grafika przypominająca czasy, w których w twojej obudowie dumnie spoczywał pierwszy Voodoo (Iza wzruszenia spływa po policzku). Zastanawiasz się, jak tym geniuszom udało się stworzyć grę

równie szpetną jak produkcje sprzed dekady, a jednocześnie chrupłą na 12-potokowej karcie i 2 giga RAM-u?

Zaskakująco na każdym kroku

Twoje rozmyślenia przerywa podchodzący do ciebie... zaraz, zaraz... co to jest? Ludzik wycięty z kartonu? Ależ nie! To wróg! Z pewnością ta drewniana animacja miała cię zmylić. Ale nie takie rzeczy widziałeś, kulka w kolano i Niemie(l)ec pada w zaspie śniegu, by po sekundzie zniknąć. Czemu znika? Nie wiem, ale to i dobrze, przynajmniej twój

Nie lada gratka dla każdego szanującego się masochisty.

procesor nie przegrzeje się z wysiłku. Wszak na ostatnich 2 mapach (nieco bardziej skomplikowanych, bo z budynkami w tle) animacja spadnie do 10 klatek na sekundę. Ale nie wyprzedzajmy faktów.

A to co, u licha? – myślisz sobie, patrząc na wskaźnik zdrowia bohatera i dziwisz się niepominięnie, gdyż zdrówka z każdą sekundą ubywa. To pewnie taki bonus od twórców, element zaskoczenia, by ci za łatwo nie było bądź też byś za długo nie stał w miejscu podzi-

wając, z jakim kunsztem zaprojektowano wszystkie cztery elementy składające się na najbliższe otoczenie.

Idziesz dalej. Za winklem (a raczej za kolejną zaspą śniegu) stoi dwóch kolejnych Niemców. Po oddaniu pierwszego strzału zasypują cię gradem kul. Opróżniasz cały magazynek, celując z odległości kilku metrów w głowę, ale jak widać – trafił ci się akurat jakiś UberSoldier. Pechowo, że na samym początku gry. A może to kolejny element zaskoczenia, przyszykowany przez przebiegłych programistów? Wiesz, taki zabawny joke, że niektórych kładzie kula w kolano, innych i seria headshotów nie rusza. Widocznie cwane bestie tak to musiały zaplanować, by gracz nie poczuł się zbyt pewnie. W końcu wojenna zawierucha to nie przelewki.

Gra dla twardzieli

Twój pierwszy raz z ArdenNES Offensive kończy się dość niefortunnie. Game over już po minucie gry. Nic to, za drugim razem będziesz musiał często save'ować. Zonk! Save'a nie ma. Kolejny element kampanii „żebyś nie miał za prosto, cwaniaku”. Jest to jakaś filozofia, no bo przecież to, że zapłaciłeś za to badziewie, nie oznacza jeszcze, że masz z tego czerpać jakąkolwiek przyjemność, prawda? No nic, zostawmy te dywagacje. Save'a nie ma, mówi się trudno, ale grać dalej trzeba. No to grasz.

20 minut i jakieś 2 miliony siarczystych przekleństw później udaje ci się, po wielokrotnych zgonach, dotrzeć do końca etapu. Na ten składają się kolejno: kilka białych pagórków, kilkanaście kuliek udających niemieckich żołnierzy (a może odwrotnie – sam już nie wiem), parę choinek, beczek, kilka metrów drutu kolczastego i 2 czołgi (w tym jeden wrak). By zobaczyć te wszystkie cuda, musisz wielokrotnie zaczynać od początku, bo niestety okazuje się, że co drugi Niemiec to krewny Terminatora.

A pamiętaj, że to dopiero pierwszy z aż siedmiu etapów! Etapów pełnych męki i katorgi, wypełnionych po brzegi beczkami, licznymi błędami, szpetną grafiką i czym tam jeszcze chcesz. Więc jak, drogi masochisto? Wciąż jeszcze masz wątpliwości? Pamiętaj tylko, że lepsza okazja już się nie trafi. Przynajmniej do czasu ArdenNES Offensive 2. A ten – jeśli wierzyć złowróżbnym słowom „to be continued” – kiedyś nadejdzie. Czuj się ostrzeżony! |GDA|

PS Jeśli intencją twórców było przekonać gracza, że wojna to koszmar – faktycznie się im udało. Stworzyli koszmar... i ja go przeżyłem. Trauma gwarantowana.

OCENA 0,5

GRYwalność 0

VIDEO 0

AUDIO 1

PODSUMOWANIE

• brak

• prawdopodobnie najgorszy FPS wszech czasów!
• po 5 godzinach zabawy edytorem w Duke3D robiłem lepsze – i ładniejsze! – mapy





PRĘDKOŚĆ WE WSPANIAŁYM STYLU!

Rozpal opony w Londynie. Scinaj zakręty w Tokio. Naciśnij gaz do dechy w Nowym Jorku i pozostaw wszystkich w tyle. Project Gotham Racing 3 przeniesie Cię za kierownicę najszybszych i najbardziej stylowych samochodów. Wyścigi po ulicach wielkich miast świata czas zacząć! Życie rozpoczyna się od 270 km/h. ProjectGothamRacing3.com



Microsoft
game studios

© 2005 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox 360, Xbox są znakami Microsoft Corporation chronionymi w Stanach Zjednoczonych lub w innych krajach. Opracowano w Bizarre Creations Limited 2005. © Bizarre Creations Limited 2005. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Wyprodukowano na licencji firmy Ferrari SpA. FERRARI, motywy WYSTAJĄCEGO KOŃIA, wszelkie powiązane logo i rozpoznawalne designy są znakami chronionymi Ferrari SpA. Design samochodu Ferrari jest chroniony jako własność Ferrari według przepisów prawnych o projektach, znakach towarowych chronionych i znakach handlowych. Prawa do znaków towarowych, copyright i projektów na pojazdach Lamborghini lub powiązane z nimi zostały wykorzystane na licencji Lamborghini AutoMare S.p.A. Włochy; Lamborghini Gallardo.

Jump in.



PRODUCENT: IMPRESSIONS GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
ROK PREMIERY: 1998

LUCAS THE GREAT | PRZYSZEDŁEM, ZAGRAŁEM, POKOCHAŁEM!

CAESAR III

Są gry, które samodzielnie tworzą swe legendy, są też inne, które wpisują się w szerszy kontekst i na zawsze stają się domyślnym skojarzeniem dla pewnego podgatunku. Czasem sytuacja jest jeszcze bardziej złożona...

W zasadzie należałoby się zastanowić, czy w tym dziele należy pisać o Caesarze III jako o osobnym tytule, czy raczej rozsądniejsze byłoby przywołanie tu całej serii historycznych city-buildingów firmowanych przez Sierra... Gdy sięga się pamięcią wstecz, produkcje stworzone przez Impressions wydają się jakby jedną grą, zawierającą opcje zabawy w kilku różnych starożytnych sceneriach. Być może należałoby temat ugryźć właśnie od tej strony. Ponieważ jednak założenia działu są inne, trzeba się było zdecydować na pojedynczego reprezentanta. Padło na Caesara III, z paru powodów.

Przede wszystkim to jakby kręgosłup dla tej serii. Zaczęło się od Caesara (jeszcze na Amigę) i jego sequela (już pecetowego). Dopiero jednak „trójka” okazała się grą na tyle nośną, by namnożyć jej klonów, zmieniając scenerie i detale. Serię zamykają gry najnowsze, stworzone już przez innego developera.

Dodatkowo, jak wspomnieliśmy, Caesar III dorobił się szeregu gier pochodnych. W zasadzie mimo że powstawały one na przestrzeni połowy dekady, można je traktować jak kolejne rozszerzenia/sequela/dodatki (niepotrzebne skreślić) do pierwszego tytułu. Dlatego piszemy dziś właśnie o Caesarze III, a myślimy o całej serii. *Quod est demonstrandum.**

Miejsce na lemosze

Gra oferuje dwa tryby zabawy: coś w rodzaju kampanii i swobodne scenariusze. Te

ostatnie to grą dla miłośników SimCity – swobodna rozbudowa miasta. Tryb misji złożony jest zaś z szeregu scenariuszy, których ukończenie podnosi wirtualny status społecznego gracza. Jak wspomnieliśmy, to de facto kampania, ale taka bez przenoszenia czegośkolwiek pomiędzy misjami. Na każdym szczeblu drabiny społecznej (poza najniższym) można wybrać rodzaj scenariusza, w który ma się ochotę zagrać. Do wyboru są misje zorientowane na pokojową rozbudowę i na walkę.

Tu bardzo ważna uwaga: gdyby elementy wojenne były obowiązkowe we wszystkich scenariuszach, Caesar III nie znalazłby się w tym dziale, a na śmietniku pecetowej historii. W zasadzie wszystkie gry city-building mają spore niedociągnięcia na polu militarnym, ale w przypadku tego konkretnego tytułu jest wyjątkowo źle. Trzy budynki wojskowe (baraki, akademia i fort) oraz trzy typy jednostek (legioniści, konnica i oszczepnicy) to skromniutka pula, ale nie to jest największym mankamentem. **Mechanika walki to tutaj wręcz parodia...** Zapomnijmy o tym i skupmy się na tym, co daje grę prawdziwą siłę: ekonomii miasta i zarządzaniu populacją. Żadna gra nie jest przecież idealna. *Errare humanum est.***



Plebejusze i patrycjusze

Jak krew w organizmie, tak w mieście potrzebni są mieszkańcy. W Caesarze III można dokładnie obserwować, jak owa krew krąży w krwioobieg... Istnieją dwa typy obywateli: plebejusze i patrycjusze. Pierwsi wykonują wszystkie prace, drudzy generują jedynie czysty dochód poprzez podatki. Mieszkańcom trzeba zapewnić dostęp do rozmaitych dóbr, w innym razie miasto może szybko opustoszeć. Gdy wszystko toczy się pomyślnie, rozpoczyna się napływ imigrantów. Rozbijają oni swoje skromne namioty i oczekują na zainteresowanie władzy. Trzeba dać im robotę i zapewnić dostęp do zróżnicowanych dóbr i usług. O ile bowiem na samym początku plebejuszowi wystarczy woda, to wraz z rozwojem siedzib potrzeby rosną. Ci, którzy żyją najbardziej dostatnie, z czasem zostają patrycjuszami, których siedziby potrzebują mnóstwa dóbr.





rozrywek i usług, ale w zamian zasilają znacząco kasę miejską.

Spośród rozlicznych prac, jakich mogą się imać plebejusze, na specjalną uwagę zasługuje funkcja prefekta. Bez tych jegomościów miasto szybko wypełni chaos, bo są oni odpowiedzialni zarówno za zwalczanie przestępczości i rozruchów, jak też zajmują się gaszeniem pożarów. Na upartego mogą też próbować uspokoić zorganizowane wycieczki z barbarzyńskich krain, ale w tym przypadku lepiej jednak liczyć na wojsko.

Ogólnie spełnianie potrzeb obywateli i zapewnienie odpowiednio wysokiego poziomu szczęśliwości w mieście jest kluczowym zadaniem, zwykle również należy do scenariuszowych warunków zwycięstwa. *Salus populi suprema lex.****

Bogom, co boskie...

Ważnym konceptem jest też religia. Nie jest to jedynie kwestia zapewnienia odpowiedniej dawki opium dla mas – brak należytego szacunku dla mocy nadprzyrodzonych może się skończyć tragicznie. Gniew bogów to jedna z bardziej przykrych rzeczy, jakie mogą się przydarzyć w czasie gry. Ceres, Neptun, Merkury, Mars i Wenus – cała ta szlachetna piątka oczekuje odpowiedniego traktowania. Muszą powstać dla nich świątynie, konieczne są regularne festyny ku ich czci.

Nie wolno zapomnieć o żadnym z bogów, bo dary usatysfakcjonowanego bóstwa nie zrównoważą owoców gniewu innego.

Gdzieś po drodze, zajmując się rozmaitymi elementami, zagubiliśmy jedną z najlepszych rozrywek: planowanie miasta. Kto grał w podobne gry, zapewne od razu się uśmiecha, kto nie grał, powinien koniecznie spróbować. Dobrze zaplanowana rozbudowa daje wielką satysfakcję, gdy po jakimś czasie widzimy, jak zabita dechami wioska zamienia się w kwitnącą metropolię. Nie jest to proste zadanie, bo trzeba myśleć perspektywicznie, a nie jedynie działać na bieżąco doraźnych potrzeb. Oto przewaga wirtualnych miast

nad rzeczywistymi – w tych ostatnich aż za często widać brak wizji.

Jak to bywa z większością gier zasługujących na obecność w tym dziale, nie udało się w tak krótkim tekście poruszyć wielu zagadnień. Edukacja, medycyna... przede wszystkim zaś całe mrowie zróżnicowanych budynków służących rozmaitym celom – trzeba to samemu zobaczyć i nauczyć się mnóstwa współzależności. Zaledwie prześlizgnęliśmy się po temacie, reszta jest w waszych rękach. Nie ma to, jak zbudować porządne rzymskie miasto i patrzeć, jak rozkwita wskutek odpowiednich decyzji. *Divide et impera.***** [CDA]

* Co było do udowodnienia.

** Pomyłki są rzeczą ludzką.

*** Dobro ludu najwyższym prawem.

**** Dziel i rządź.



Gry Wiecznie Żywe Super konkurs!

Do wygrania:

3 wypasione karty graficzne PowerColor X1600 PRO Xtreme

Model ten bazuje na układzie ATI Radon X1600 PRO, wyposażonym w 12 potoków i jest przeznaczony dla magistrali PCI-Express. PowerColor X1600 PRO Xtreme posiada 256 MB pamięci GDDR-3 oraz rewolucyjną technologię Avivo™ oraz technologię CrossFire™ stworzoną specjalnie z myślą o graczach. Dzięki temu grafika w grach jest jeszcze lepsza, a wrażenia z zabawy jeszcze większe!

10 zestawów gier z serii



Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Która gra autorów Cezar III doczekała się dodatku pt. Posejdon: Bóg Atlantyd?

A. Zeus: Pan Olimpu

B. Cesarz: Narodziny Państwa Środka

C. Faraon

Odpowiedź wpisz wg. schematu: CA.XK.X gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie (A, B lub C) i wyślij SMS-em po numer 7164. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.

Sponsorami nagród są:

PowerColor **CDPROJEKT**

gram.pl

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Piłeczkę do dołka

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl

W tym wydaniu sportowo. Trochę golfa, trochę piłki nożnej. Ale nie brakuje także rozrywki dla miłośników gier RPG i... pingwinów. Chcecie, by wasz tekst się tu ukazał? Spróbujcie sił i wyślijcie go pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com.

MINI GOLF PRO

W lunaparkach jest wiele atrakcji, ale to pola do mini-golfa są jednymi z nielicznych, na których mogą się dobrze bawić całe rodziny. Nic więc dziwnego, że powstała już niejedna gra o tego rodzaju rozgrywce.



Mini Golf Pro łącznie ma ponad 30 różnych tras – od najprostszych, które można zaliczyć jednym uderzeniem, do tak trudnych, że nieraz chciałoby się polamać wirtualny kij. A kiedy się już nam znudzi standardowa zabawa, zabierzemy się za jedną z paru wbudowanych minigier lub po prostu ściągamy z Sieci nowe planse.

Można też grać online! Wystarczy skrzyknąć paru kolegów i rozrywka nabierze zupełnie nowego wymiaru – zwłaszcza jeśli włączymy funkcję kolizji piłek na torze (celować do dołka czy zepsuć ruch przeciwnikowi?).

Gra jest świetna. Cukierkowa grafika bardzo dobrze oddaje atmosferę, która towarzyszy prawdziwej rozgrywce w mini-golfa na świeżym powietrzu. Warto spróbować.

<http://cdaction.pl/?x=146>

ICE BREAKER

Stare w nowym opakowaniu sprzedaje się najlepiej – oto recepta na dobrą grę. Weźmy sprawdzony pomysł, nieco go zmodyfikujemy – i mamy Ice Breakera.



Pewnie widzieliście niejedną gierkę, w której biegające po planszy potworki trzeba zamykać w jak najmniejszym obszarze. Najpierw planszę dzieli się na pół, potem znów na pół, a potem pomniejszamy coraz bardziej tę pułapkę, w którą złapaliśmy naszych cyfrowych nieszczęśników. Dokładnie też na tym polega ta produkcja.

Różnice jednak też są. Zwykle pod kontrolą gracza była jakaś konkretna postać, którą kierowaliśmy za pomocą klawiatury. Dzięki temu mogliśmy wydzielić sobie kwadracik na środku planszy i stamtąd działać dalej. Tutaj mamy do dyspozycji tylko kursor myszy i jeden z dwóch kierunków rozchodzenia się linii – pion lub poziom. Jest to trudne, gdy po ekranie lata dziesięć pingwinów, a my staramy się wstrzelić akurat w ten moment, w którym żadnego z nich nie będzie przez chwilę tam, gdzie jest kursor.

Fajna, prosta gierka. Przerwy w nauce zapełnia doskonale.

<http://cdaction.pl/?x=148>

THE SPIRIT ENGINE

To jest RPG. A jak to w takich grach bywa, mamy tu do czynienia z bohaterami i zjawiskami nadprzyrodzonymi. Z tym że nasza drużyna nie chce ratować świata, a po prostu wyjaśnić parę spraw. Przynajmniej na początku.

The Spirit Engine jest nastawiona głównie na walkę. Nie mamy zbyt dużego wpływu na prowadzone dialogi – czasem jedynie można zaakceptować albo odrzucić jakąś misję. Do bitew trzeba bohaterów wcześniej przygotować, planując sekwencje ruchów, z których skorzystają, gdy staną oko w oko z potworami. Na szczęście gracz nie ogranicza się tu jedynie do roli widza, cały czas mając możliwość modyfikacji tego, co wcześniej ustalił.



TSE ma bardzo trudne fragmenty, które potrafią zepsuć przyjemność z zabawy. Ale przecież... czytelnicy CD-Action lubią wyzwania, prawda?

<http://cdaction.pl/?x=147>

SLAM SOCCER 2006

Autorem tekstu jest czytelnik: Łukasz Jura

Nie masz pieniędzy na oryginalne gry PES czy FIFA? Slam Soccer 2006 jest wprost idealna dla ciebie. Choć Polska reprezentacja nie zachwycała na mundialu, ty możesz to zmienić i zdobyć Mistrzostwo Świata.

SS 2006 jest zabawną produkcją, pozwalającą się wcielić w jedną z 80 drużyn piłkarskich i stanąć do walki o mistrzostwo starego kontynentu. Oprócz tego można zagrać zwykłe sparingi lub pobawić się w długi tryb kariery. Podczas zabawy odwiedzimy aż 20 stadionów w całej Europie i to w różnych warunkach pogodowych – śnieg i deszcz to też dobre warunki do kopania „gały”.

Grafika nie rozwala, ale klimat ma. Animacje zawodników są zbyt ubogie i proste. Brakuje tutaj oczywiście oryginalnych nazwisk piłkarzy, ale na pocieszenie od czasu do czasu możemy usłyszeć głos komentatora sportowego.

Czy są na sali fani piłki nożnej? No to marsz do komputera!

<http://cdaction.pl/?x=149>





CZY SŁYSZYSZ TUPOT MAŁYCH NÓŻEK?

PRODUCENT: FANTASY FLIGHT GAMES
DYSTRYBUTOR: BARD – CENTRUM GIER
CENA: 130 zł
WWW.BARD.PL

LICZBA GRACZY: 2-4
ZASADY: ŚREDNIO-LATWO-TRUDNAWE

GEM | WITAJCIE W AZEROTH

WARCRAFT

THE BOARD GAME

W WERSJI
PL

Jak być może jeszcze pamiętacie, treścią jednego z pierwszych Bez prądu – kto wie, czy nie tego, którym planszówki przecierały szlak na łamy – była recenzja strategicznej Warcraft: The Board Game.

Miejsce w CD-Action zapewnił jej naturalnie komputerowy Warcraft III, na którego licencji powstała i który stanowił jej pierwowzór. Dziś powracamy do niej, by zaprezentować polską wersję wojny o Azeroth i spróbować odpowiedzieć na pytanie, czy wciąż warto pokusić się o jej zakup, a jeśli tak – to czy polska wersja byłaby najlepszym wyborem.

Ab ovo

Warcraft: The Board Game jest dziełem amerykańskiego wydawnictwa Fantasy Flight Games, które w oparciu o licencję udzieloną przez Blizzard Entertainment stworzyło autentyczny planszowy odpowiednik komputerowej strategii w czasie rzeczywistym. Zachowany został przy tym właściwie każdy aspekt komputerowego oryginału – od konieczności gromadzenia zasobów, poprzez rozbudowę baz po doświadczenie jednostek. Naturalnie w przypadku planszówki gra toczy się w turach, jednak ogólne odczucie wojny toczącej przez cztery armie świata Azeroth jest bardzo zbliżone. Atutem planszowej Warcraft: The Board Game jest także jej niezmienna atrakcyjność. To dzięki czterem rasom (ludzie, orki, elfy, nieumarli), możliwości gry od 2 do 4 graczy, ale przede wszystkim jednak składanym z elementów planszom heksagonalnym, co pozwala na tworzenie różnorodnych plansz i rozgrywanie nieograniczonej liczby scenariuszy, dostępnych choćby na stronie producenta.

Bard's Tale

Warcraft: The Board Game PL ukazała się w wersji polskiej za sprawą firmy Bard – Cen-

trum Gier. Zakres polonizacji, bo od nakreślenia właśnie jego wypada zacząć, był raczej niewielki. W rzeczywistości spolszczeniu uległo jedynie pudełko i instrukcja, cała reszta natomiast, jak karty i żetony budynków, placówek, jednostek czy doświadczenia (których w grze jest blisko 300), pozostała identyczna. Bez obaw jednak – to dlatego, że symbole, jakimi się komunikują z graczami, są uniwersalne i nie wymagają tłumaczenia. Niestety, sama instrukcja nie jest bezbłędna: tłumaczenie jest co najwyżej poprawne (czemu Plaga Umarłaków?), zdarzają się także błędy w składzie – np. fotografia żetonu miasta orków opatrzonego została podpisem „Miasto Ludzi” i na odwrót. Na szczęście braki te w najmniejszym stopniu nie wpływają na czytelność reguł, a każdy aspekt i każda faza rozgrywki została wyjaśniona w sposób zgodny z oryginalnie zamierzonym.

Bardzo dobre wrażenie natomiast sprawia jakość wykonania elementów gry. Prócz teksturowanych fragmentów planszy i kompletu żetonów oraz kart, zawiera ona 84 drewniane pionki reprezentujące jednostki walczące, strzelające i latające oraz 5 kości sześciokątne – wśród nich unikatową kość zasobów. W tej sytuacji jedynym, czego tu brakuje, jest... polska wersja opartej na The Frozen Throne planszowej Warcraft Expansion Seta, który wzbogaciłby dodatkowo rozgrywkę o m.in. potwory niezależne i – zwłaszcza – bohaterów. Tymczasem zaś do sklepów (albo wygrywać w naszym konkursie) po polskojęzycznej podstawie i... niech wygra lepszy! [CDA]

Konkurs SMS

Do wygrania

5 (pięć) gier planszowych Warcraft: The Board Game PL

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe: Jaka firma jest wydawcą gry Warcraft: The Board Game PL?

- A) Bard – Centrum Gier
- B) Barad-Dur – Centrala Graczy
- C) Minstrel Games Factory, Inc.

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.WR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.



OCENA
8

PODSUMOWANIE

- świat Warcrafta III
- przystępne zasady
- poprawne tłumaczenie
- jakość wykonania
- cena 130 zł (mniej niż za wersję oryginalną)

• drobne błędy w instrukcji

ŁAP ZA SIODŁO I DOSIĄDŹ TYRANOZAURA. CZAS RUSZAĆ NA WOJNĘ.



Wielkie gady. Wielka gra.
Wkrótce w sprzedaży!

sunflowers



NICOLAS GAMES

Best played with:

ALIENWARE



SUNFLOWERS and ParaWorld are registered trademarks of SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.

All other logos or brands indicated are registered trademarks or trademarks of their respective owners. All items subject to change © SUNFLOWERS 2006.

www.nicolasgames.pl



KOMÓRKA www.kmg.cdaction.pl MOBILNEGO GRACZA

Szkola zaczęła się już kawał czasu temu! Zapewne niejednemu z was się już znudziło uczestniczenie w nudnych lekcjach. Czym można sobie uprzyjemnić siedzenie w ławce?

Gry były testowane na telefonach
NOKIA 3230, 6820, NGage

Oczywiście najlepszym rozwiązaniem jest czytanie CD-Action, jeśli to jednak z jakichś przyczyn niemożliwe, warto się zaopatrzyć w jakąś małą grę na komórkę. Tym razem prezentujemy dwie – jedna poprawiająca refleks, druga wymagająca nieco myślenia... Jazda obowiązkowa: wchodź na stronę www.kmg.cdaction.pl, ściągał gry,

pisz recenzje i wysyłaj je pod adres kmg@cdaction.pl. Każdy ma szansę się pojawić w tym dziale, a za opublikowanie recenzji czeka nagroda. Aby ściągnąć gry, kody wysyłaj pod numer podane na belce obok recenzji. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (zależną od cennika operatora). Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah.



Grasshopper

Skrzyżowanie kółka i krzyżyka z warcabami? Mniej więcej. Twoim zadaniem jest skakanie pionkiem po planszy i zajmowanie umiejscowionych na niej koleczek. Możesz przemieszczać się co trzy pola w poziomie i pionie lub co dwa pola po skosach. Nie możesz zatrzymać się na pustych polach – jeśli nie masz możliwości zająć żadnego, zabawa się kończy. Grasz z trzema przeciwnikami, wygrywa ten, kto dotrwa do momentu, gdy wszyscy pozostali nie będą już mogli wykonać ruchu. Gra ma proste zasady, ale wymaga sporo myślenia i planowania co najmniej kilku ruchów naprzód. Grasshopper stanowi znacznie większe wyzwanie intelektualne niż np. warcaby. Jedyną wadą jest brak możliwości zmierzenia się z kolegami – szkoda.

GATUNEK: LOGICZNA
CENA: 6,10 zł
OCENA: 4+

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI
AA99.048415 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS S55, C60, S65, S165, C65, CX65; MOTOROLA V500, V300, V525, V400, V600, V220; SONY-ERICSSON T610, T630

Autor: Night Mare



Rajd Polski

Szukasz prawdziwego wyzwania? Myślę, że nieźle trafieś – ten prosty z pozoru rajd z widokiem z góry może nastręczyć ci wielu kłopotów, gdy będziesz chciał pobić ustalony czas. Sterowanie

jest tu banalnie proste – wciskasz tylko dwa przyciski odpowiadające za skręcanie oraz jeden służący do hamowania. Gazem przejmować się nie musisz – standardowo cały czas jest wciśnięty. Problem polega na tym, że każdy zakręt musisz pokonać perfekcyjnie, nie wyjeżdżając ani na chwilę na pobocze. Samochód wtedy zwalnia, a ty tracisz cenny czas.

Rajd Polski idealnie nadaje się do ścigania z kumplem. Jeśli jednak chcesz grać w samotności, czeka cię sporo pracy, zanim zaczniesz osiągać jakieś satysfakcjonujące wyniki. Gra oferuje dziesięć dość trudnych tras w różnym otoczeniu i warunkach pogodowych. Polecam!

GATUNEK: WYŚCIGI
CENA: 10,98 zł
OCENA: 4+

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI
AA99.040748
POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS C65, CX65, S55; MOTOROLA V300, V500, V600, V220; SONY-ERICSSON K500, K700, T610

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650 i inne

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktuj się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl), (www.plusgsm.pl) lub (www.orange.pl).

Konkurs SMS

Do wygrania
5 filmów „Garfield 2” w wersji DVD.

Aby je wygrać, wystarczy dokończyć zdanie:

„Garfield 2” to film o przygodach...

- a) psa
- b) bardzo leniwego kota
- c) świnki morskiej

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.GR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!



Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.

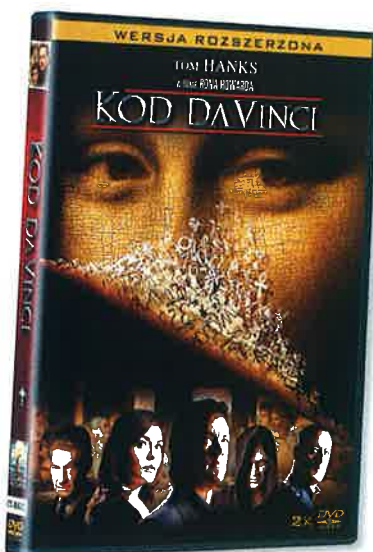
Konkurs SMS

Do wygrania
5 filmów „Kod Da Vinci” w wersji DVD.
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na podstawie czyjej książki został zrealizowany film „Kod Da Vinci”?

- a) Jamesa Browna
- b) Dana Browna
- c) Johna Browna

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.KD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!



Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.

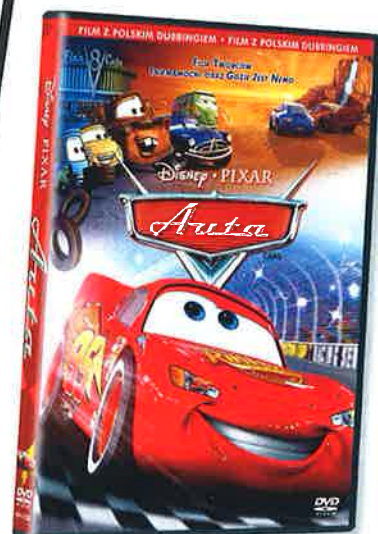
Konkurs SMS

Do wygrania
5 filmów „Auta” w wersji DVD.
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto jest głównym bohaterem filmu „Auta”?

- a) Zygzak McQueen
- b) Chłodnica Górna
- c) Złoty Tłok

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.AI.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!



Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 1 grudnia 2006 r.

SPONSORZY GŁÓWNI

ORGANIZATOR

MIĘDZYNARODOWE
TARGI POZNAŃSKIE

Poznań Game Arena

25-26 LISTOPADA 2006

GŁÓWNE TURNIEJE DIGITAL ARENA



Counter-Strike™



Enemy Territory™



FIFA 07™



Quake 4™

DIGITAL ARENA TARGI GIER KOMPUTEROWYCH I MULTIMEDIÓW
MTP, UL. GŁOGOWSKA 14, **SOBOTA 10⁰⁰-20⁰⁰ NIEDZIELA 10⁰⁰-18⁰⁰**

- > SETKI STANOWISK DO GRY !
- > SPRAWDŹ NAJNOWSZY SPRZĘT MULTIMEDIALNY
- > WEŹ UDZIAŁ W KONKURSACH I WYGRAJ NAGRODY
- > PRZYJDŹ I GRAJ W CO CHCESZ
- > ZOBACZ NAJWIĘKSZE GWIAZDY E-SPORTU

TURNIEJE OTWARTE:

TEKKEN 5, PES 6, WARCRAFT3, STARCRAFT,

**NEED FOR SPEED
CARBON**

I WIELE INNYCH


GEARS OF WAR (XBOX 360)

POKAZ SPECJALNY

PARTNERZY I PATRONI MEDIALNI



GAMETV



www.cdaction.com.pl



eSports.pl

HS MEDIA
HEADSHOT.PL

www.ZalogaG.pl


POWRÓT GRATIS!!! **PRZEWÓZY REGIONALNE** oficjalnym przewoźnikiem PGA 2006

Na rodzimym rynku konsolowym poruszenie – do gry wchodzi prawdziwy gigant, koncern Microsoft, który w rok po premierze europejskiej wprowadza do Polski konsolę Xbox 360. O tym piszemy jednak na stronie 146, a przegląd konsolowych aktualności zaczynamy od...



• Pojawiła się europejska wersja przeglądarki internetowej na konsolkę Nintendo DS. Aplikacja została opracowana przez firmę Opera i bazuje na jej programie, znanym bardzo dobrze użytkownikom PC-tów. W wersji na Nintendo DS aplikacja wykorzystuje wszystkie możliwości, jakie daje platforma – strony wyświetlają się na obydwu ekranach, hyperlinki można wybierać, korzystając z dotykowego rysika. Jedną z ciekawszych opcji jest tryb DS służący do oglądania stron w dużym zbliżeniu – na dolnym ekranie pokazuje się miniaturka strony z zaznaczonym obszarem, który po powiększeniu wyświetlany jest na ekranie górnym. Kartridż z przeglądarką kosztuje ok. 40 euro, u nas pewnie nieco więcej. Ważna informacja – by korzystać z przeglądarki, trzeba się znajdować w zasięgu hotspota pozwalającego na bezprzewodowy dostęp do Internetu.

Warto zagrać



Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 199 zł
Platforma: PSP

KILLZONE LIBERATION

Sceptycy powątpiewali, ale przenośna konsolka Sony radzi sobie zaskakująco dobrze na naszym rynku – zarówno sprzęt, jak i gry do niego sprzedają się dużo powyżej oczekiwań. Nic dziwnego, że dystrybutorzy mają coraz większe chęci, by w ten segment rynku inwestować, choćby przygotowując polskie wersje gier na PSP. Po Electronic Arts, które wydało zlokalizowanego Ojca Chrzestnego, na taki krok zdecydowało się rodzime Sony. Gra wybrana na początek nie jest przypadkowa, to Killzone: Liberation, czyli produkcja osadzona w świecie Killzone, najlepiej sprzedającej się gry na PS2 w naszym kraju.

Kieszonkowy Killzone to – w przeciwieństwie do swojego starszego brata, nie FPS, a gra akcji z widokiem izometrycznym. Dalej jednak jest to strzelanka, tyle tylko, że obrazuje akcje

w nieco inny sposób. Zmiana perspektywy pozwoliła lepiej wyeksponować największy atut gry, czyli sztuczną inteligencję przeciwników. Wcześniej, kiedy studio Guerilla szykowało się do wypuszczenia Killzone'a na PS2, jego ekipa zasłynęła demówkami swoich algorytmów AI wykonanymi w podobny sposób co Liberation, z widokiem izometrycznym i żołnierzami pokonującymi przeszkody i na bieżąco obmyślającymi strategię działania. Wyglądało to naprawdę świetnie, a efekt ten przywołuje teraz ponownie Liberation.

Kolejne misje, rozgrywane głównie na futurystycznych, zniszczonych wojną liniach frontu, dają także okazję do pojeżdżenia pojazdami zmechanizowanymi (czołgiem i poduszkwcem), a także do zabawienia się w taktyka (podkomendnym można wydawać proste polecenia na specjalnym ekranie dowodzenia). Wszystko to składa się na całkiem wiarygodnie wyglądające

starcia – PC-towcom najłatwiej będzie je sobie wyobrazić, jeśli przeniosą potyczki z Company of Heroes do przyszłości, a zamiast sterowania oddziałami za pośrednictwem myszki przyjmą, że kierują bezpośrednio pojedynczym żołnierzem. Na dużym ekranie nie robiłoby to może takiego wrażenia, ale świadomość, że nosisz w kieszeni miniwoję i w każdej chwili możesz ją odpalić, to naprawdę przyjemna rzecz.

Przyjemne jest też to, że Liberation podąża bezpośrednio za fabułą pierwszego Killzone'a, a pewnie i przygotowuje nas na wydarzenia z Killzone'a na PS3. Pojedynczy gracz dostaje 16 misji kampanii, do tego 24 dodatkowe misje wyzwania – grając po WiFi można też przejść kampanię z innym graczem.



B-Boy

Rzecz trudna, ale jak się okazuje, wykonalna – tylko czemu wyłącznie na PS2? Oto gra, której tematem jest taniec breakdance. Bazuje na pomysłach zaczerpniętych z gier tanecznych i rytmicznych (np. Space Channel), ale daje swobodę, dzięki której można zestawiać poszczególne figury breaka w najbardziej wymyślne układy. I jeszcze plus za muzykę – klasyczny hip-hop i electro w najlepszym wykonaniu.



Inne, też fajne ;)



Platforma: PS2
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 199 zł

Yakuza

To ci pomysł – typowy japoński RPG, którego fabuła toczy się w japońskim półświatku, a walki nie są zrealizowane typowo, w trybie turowym, a jako... bijatki. Yakuza to coś pomiędzy Shenmue a GTA, fantastyczna gangsterska opowieść z naprawdę udanym systemem walki. Jedną z ciekawszych gier na PS2!!!



Platforma: PS2
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 199 zł

Ace Combat: The Belkan War

Najlepsza gra o samolotach na konsole – w nowej, jeszcze lepszej odsłonie. Oferuje około 30 modeli realistycznie odwzorowanych samolotów, rozbudowaną kampanię z wieloma zadaniami pobocznymi w trakcie każdej misji oraz ciekawy model lotu, który w rozsądny sposób równoważy realizm i grywalność. Nie tylko dla orłów!

POCZUJ

PRAWDZIWĄ PRĘDKOŚĆ

*Minis
Bolek*



RW-2050
INDIANAPOLIS

www.apollomultimedia.eu



APOLLO
multimedia



Ave!

Zimno, mokro, coraz ciemniej za oknem.
Pora na tradycyjny lek antydepresyjny
– czyli coś do śmiechu, wyszperane przez
nas w czeluściach Internetu.

Koszmar :)

Dobra, spróbujcie to szybko powiedzieć. A nauczyciele-sadyści mogą z tego robić dyktanda. :)

STRAK
Spadł bąk na strąk, a strąk na pąk.
Pękł pąk, pękł strąk, a bąk się zląkł.

BYCZKI
W trzęsawisku trzeszczą trzciny, trzmiel trze w Trzciance trzy trzmieliny, a trzy byczki znad Trzebyczki z trzaskiem trzepią trzy trzewiczki.

BZYK
Bzyczy bzyg znad Bzury zbzikowane bzdury, bzyczy bzdury, bzdurstwa bzdurzy i nad Bzurą w bzach bajdury, bzyczy bzdury, bzdurnie bzyka, bo zbzikował i ma bzika!

CHRZĄSZCZ
Trzynastego w Szczebrzeszynie chrząszcz się zaczął tarzać w trzcinie. Wszczęli wrzask Szczebrzeszynianie: – Coż ma znaczyć to tarzanie?! Wezwać trzeba by lekarza, zamiast brzmieć, ten chrząszcz się tarza! Wszak Szczebrzeszyn z tego słynie, że w nim zawsze chrząszcz BRZMI w trzcinie! A chrząszcz odrzekł niezmiyszany: – Przyszedł wreszcie czas na zmiany! Drzewiej chrząszcze w trzcinie brzmiały, teraz będą się tarzały.

CIETRZEW
Trzódka piegży drży na wietrze, chrzęszczą w zbożu skrzydła chrząszczy, wrzeszczy w deszczu cietrzew w swetrze drepzcząc w kółko pośród gąszczy.

CZYŻYK
Czesał czyżyk czarny koczek, czyszcząc w koczku każdy loczek, po czym przykrył koczek toczkiem, lecz część loczków wyszła boczkciem.

DZIECIÓŁ
Czarny dzieciół z chęcią pień ciął.

TRZNADLE
W krzakach rzekł do trznadla trznadel: – Możesz mi pożyczyć szpadel? Muszę nim przetrzebić chaszczę, bo w nich straszą straszne paszczę. Odrzekł na to drugi trznadel: – Niepotrzebny, trznadlu, szpadel! Gdy wytrzeszczysz oczy w chaszczach, z krzykiem pierzchnie każda paszczą!

ŻABA
Warzy żaba smar, pefen smaru gar, z wnętrza gara bucha para, z pieca bucha żar, smar jest w garze, gar na żarze, wrze na żarze smar.

Autentyk

To było na moje 17 urodziny. Browary zostały zakupione, impreza miała być na maksa. Gadałem dzień wcześniej z moją dziewczyną (chodziliśmy ze sobą jakieś 2 miechy), aby przyszła wcześniej, by pomóc w rozstawianiu żarcia. Miała być tak o 17.30. Dzień urodzin, 17 godzina – wchodzę pod prysznic, aby się odświeżyć. Mam czas, więc schodzę na dół w ręczniku, a tam – niespodzianka: mamusia siedzi z moją dziewczyną... i jej dwiema koleżankami na dodatk (wszystkie dichotały) i oglądają album ze zdjęciami. A mamusia taki tekst:

– Ale nie ma co się śmiać, teraz na pewno ma większego! O! I przyszedł nawet się pochwalić...

Ja i drugi kierownik dopadliśmy nowego pracownika. Zaczęliśmy zadawać standardowe pytania typu – gdzie pracował? Co robił? No ale że nasza firma zajmuje się branżą budowlaną, musiało paść i takie pytanie: – A jak u ciebie z alkoholem? – ...Mogę przynieść. Będą z niego ludzie. Od jutra zaczyna u nas robotę.

Uwagi w dzienniczkach

- * Uczniowie są dumni ze swoich wąskich horyzontów myślowych.
- * Wyje, łązi po klasie, awanturuje się.
- * Zaczyna mruczeć.
- * Chowa się pod stół i wyje.
- * Młaska.
- * Siedzi na swoim miejscu i prócz tego ustawicznie przeszkadza.
- * Cała grupa psuje powietrze, upuszczając gazy jelitowe.
- * Uczeń jest głównym sprawcą niepokojów klasowych.
- * Sam nie uważa i drugiemu nie pozwala.
- * Stale zajęty czymś pod ławką.
- * Chłopcy niewłaściwie reagują na dziewczynę (być może miało to jakiś związek z poprzednią uwagą?).
- * Ukradł dziennik lekcyjny, nie chce oddać i żąda okupu.
- * Absentuje.
- * Przemek bawi się na lekcji wszystkim – nawet chorym palcem.
- * Konrad biega z linijką po klasie i krzyczy, że wynalazł wykrywacz głupoty.
- * Pluje z okna na nauczyciela i wybuchając radosnym śmiechem.
- * Zbudował czołg z ławek, bawi się w czterech pancernych i udaje Szarika.
- * Kolega strzelał z procki na lekcji i dostał taką uwagę „Syn partyzant, strzela z ukrycia”.
- * Marta na lekcji techniki rzuca w ko-

legę ziemniakiem. Zapytana, jak wpisać w uwadze: „ziemniak czy kartofel”, odpowiada: „kartofel – to brzmi bardziej złowrogo”.

* Umieściła swoje ciało fizyczne na obiekcie ławkowym w pozycji leżącej.

* Uczeń szczeka, warczy, kwacze i gda-cze na lekcji religii.

* Państwa syn straszy kolegów, machając w nocy swoimi genitaliami (po zielonej szkole).

* Kiedyś na lekcji religii kolega lizał moją rękę, więc trochę się zdenerwowałam i powiedziałam, że jak mnie nie zostawi, też go polizę. Na to ksiądz wpisał mi taką uwagę: „Anna liże się z kolegą na lekcji religii”.

* Nelka gryzie nauczyciela we wskaźnik.

* Na lekcji kulinarnej: „Rzuca jajami kolegi i pryska koleżankę śmietaną”.

* Biega na lekcji WF-u. Dopisek ojca był taki „A co, do cholery, ma robić, latać?”. Dodam tylko, że na nazwisko mam Wrona.

* Uczeń kompletnie nie uważa na lekcji, a do tego tworzy (rysuje) fizjologie erotyczne.

* Bartek na lekcji udaje Hitlera – proszę z nim porozmawiać.

* Była to lekcja przyrody (podstawówka) i pani rozdała takie sztuczne szkielety ptaków, no to dostałem uwagę



Wiarek Lenc

Netowe dialogi

Komentarze do informacji, że policja zatrzymała pijanego kierowcę walca drogowego.

- A jak zatrzymali ten walec, kolczatką?
- Hehe, dobre, a może staranowali...
- No a czym?
- Jak to, czym? Staranem!
- Zatrzymali klejem szybkoschnącym do asfaltu.
- Strzelali mu w opony.
- No to ma kierowca problem... Minister Ziobro zabierze mu teraz walec.
- Prawdopodobnie dokonali tzw. abor-dażu, czyli zaatakowali walec w biegu.
- Widziałem to, na elektromagnes go wzięli!
- Bazăką.
- Wylali olej na jezdnię, walec wpadł w poślizg i dachował.
- Założyli blokadę na koło i odholowali.
- Nalali mu setę i sam się zatrzymał.
- Naprędce wykopali rów przeciwwalcowy.



<http://go.to/funpic>



treści: „Igor bawi się ptakiem”.

* Zjadła ołówek.

* Wydaje odgłos „pip, pip, pip” us-tami w ostępach minutowych.

* Wsadza palec w oko wypchanego głuszca, którego nie ma. (Znaczący tego oka nie ma.)

* Łukasz spóźnił się na lekcję i tłumaczy się kolejką do pisuaru.

* Kamil i Dawid rzucają w siebie gaśnicą na przerwie.

* Kiedyś w podstawówce nauczyciel języka polskiego w dzienniku klasowym wpisał nam uwagę tej treści: „Ktoś oblał chomika wodą. Nikt się nie przyznał. Ktoś skłamał”.

* Marcin terroryzuje klasę centymetrem krawieckim.

* Tomasz G. schował się w kapturze przed wychowawczynią.



Nie rób tego w domu...

...ani w żadnym innym miejscu!

Miałem wtedy jakieś 7 lat i wraz ze starszym o siedem lat kuzynem spędzałem wakacje u mojej babci na wsi. Jako że Robin Hood, wraz z czterema pancernymi, należał do moich idoli, poprosiłem kuzyna, żeby zrobił mi łuk z leszczyny. Gdy owy łuk znalazł się w moich rękach, pozostało już tylko wyryślić jakąś odpowiednią zabawę. To akurat przyszło niezwykle łatwo. Postanowiłem, że intruzami w moim Sherwood zostaną kury. I oddałem parę strzałów w kierunku tubylców znajdujących się na podwórku (trzeba dodać, że zaradny kuzyn strzały robił z trzciny zakończoną gwoździem – „żeby się lepiej wbiwały”). Moi przeciwnicy byli bez szans, dwóch poległo na placu boju, jeden ranny uciekł. Gdy dziadek się dowiedział o mej zabawie, niemal spotkał mnie los kur.

Geografia, 7 klasa szkoły podstawowej (tak, tak, czasy przedgimnazjalne). Koleżanka, która siedziała przede mną, za coś się na mnie wkurzyła. Niewiele myśląc wzięła do ręki cykiel i przybiła mi nim niemal nogę do podłogi. Cykiel był z tych starych, komunistycznych z wkładanym ołówkiem, a samo ostrze było długie. Przeszło na wylot i wbiło się w płytkę podłogi. Koleżanka wyjęła go i jak gdyby nigdy nic wróciła do przepisywania tego, co było na tablicy. Skończyło się na zakrwawionym bucie i skarpetce, koleżanka dostała naganę. W sumie cud, że nie naruszyła mi żadnych ścięgien, mięśni czy nerwów.

Kiedy byłem już prawie dorosły (13-14 lat), bacznie obserwowałem świat. Zauważyłem, że każdy piechur MUSI kopnąć przedmiot leżący na chodniku. Pomysł szatański – kartonik, do środka cztery cegły i na chodnik. Długo nie musiałem czekać, pierwszy małolat „strzelił z buta” w karton – ten został w miejscu, a małolat, trzymając się za stopę, leżał i kwiczał. Chwilę potem na horyzoncie ukazała się dziewczynka z zapędami piłkarskimi. Na widok kartonu wzięła potężny rozbieg i przykopała. Biedaczka była w kłapkach...

Było to pewnego letniego popołudnia, dosyć już dawno. Jako że wszystkim się wkoło nudziło, postanowiliśmy urządzić zawody sprinterskie. Bieżnią była ulica naturalnie. Kiedy przyszła moja kolej i z wielkim zapalem wystartowałem, wpadł mi do głowy genialny pomysł: „Super byłoby pobiegać z zamkniętymi oczami”. Jak pomyślałem, tak

zrobiłem. Otworzyłem je dopiero, gdy poczułem pobocze pod stopami. Niestety już nic się nie dało zrobić. Skosiłem małe drzewko akacji (a takie fajne było – i ile kolców), ładując ostatecznie w przydrożnym rowie pełnym pokrzywy... Oczywiście wygrałem konkurs, ale na najgłupszą rzecz, jaką się zrobi owych wakacji. A delikatne blizny długości około 15 cm nie przeszkadzają już tak bardzo.

Było to lat temu 25, mój ojciec postanowił bawić się ze mną w cyrk, a w szczególności w miotacza nożami. Ustawił syna pod drzwiami łazienki i sam markował rzuty nożem kuchennym. Matka stała za ojcem i przyklaskiwała, udając oszołomioną przedstawieniem widowiska. Być może są osoby, które pamiętają takie kuchenne noże z plastikową rączką. Otóż, po którymś „marknięciu” rzutu ostrze wysunęło się z plastikowej rączki i poszybowało w moją stronę. Prędkość była tak duża, że nawet tego nie zauważyłem. Wbiło się tuż obok mojej głowy na wysokości uszu. Bardzo, bardzo blisko. Huk i furkot wbijającego się noża sprawił, że nóżki ugięły się pod moim 7-letnim ciałkiem. Kiedy upadłem na podłogę, kątem oka zobaczyłem upadającą matkę z drugiej strony przedpokoju. Ojciec opowiadał później, że przez kilka chwil osłupienia i przerażenia zastanawiał się, kogo z zemstałych podnieść w pierwszej kolejności? Żonę czy dziecko? Wybrał żonę. Pewnie się jej bał.

W czasach polskiej premiery „Gwiezdnych Wojen” miałem ok. 10 lat i byłem wraz z kolegami pod silnym wpływem ciemnej strony Mocy. Wymyśliłszy sposób na walkę mieczami świetlnymi. Kupowało się w składnicy harcerskiej takie długie latarki na pięć baterii R20. Potem szło się po zmroku na pobliską budowę. Do piwnicy nie docierało światło, a na podłodze zalegała gruba warstwa gipsu czy innego cementu. Zawiązywaliśmy sobie na twarzy koszulki i skakaliśmy po tym cemencie, aż całe pomieszczenie było zapylone po suficie. Teraz wystarczyło włączyć latarki. Snop światła wyglądał w tym pylu jak prawdziwy miecz świetlny. Jednak pewnego razu jeden z Jedi nie wyszedł z piwnicy, bo stracił przytomność. Zapylił się na całego. Wezwaliśmy na pomoc radę Jedi, znaczy się rodziców. Kumpel wyładował na tydzień w szpitalu, leżał w masce tlenowej i oddychał jak prawdziwy lord Vader. Op***lu nie pamiętam, może dlatego, że w końcu to nie ja przeszedłem na ciemną stronę, tylko on.

Czad[t]owe dialogi

Zaczerpnięte z bash.org.pl

Styl, ortografia itd. oryginalne i niezmienniane.

< mav > studniowka – jedyna taka impreza, na której nauczyciele mówią że pic nie można, a sami przyjeżdżają tak-sowkami.

< Jagoda1 > nie skarzę, tylko powiedziałam tacie

< sredziu > tak sobie myślę, że w średniowieczu to ci rycerze tak gineli jak chcieli tego smoka zabić a wystarczyło tylko zrobić tak żeby dziewczę nie było w królestwie i smok by sam zdechl...

< xxx > Pomorze ktoś?

< Unf > Niestety, mazowsze.

< asia > no i ja mówię że ten mengele był naprawdę dobrym człowiekiem, bo nikt nie zrobił tyle dla ludzi a oni wszyscy w śmiech ja #\$%^, już nic nie powiem na głos

< halucynka > bejb, to chyba mandela był

< asia > ...

< asia > to-ko to k\$%^a był mengele?

< halucynka > anioł śmierci z Auschwitz

< asia > o w dupę :o

< kshinji > ...ja wiem, ale ten dowcip opowiedział Siwy, a Siwy wyciska 110 na klatę, więc jego dowcipy są śmieszne

< JM > „W ramach podziału funduszy unijnych obiecano po 10 000 złotych każdemu posłowi, który zgłasza za zastrzeżeniem ustawy antykorupcyjnej”

< Czornyj > Nie słuchaj ich. Ani Pentax, ani Canon, ani Nikon, ani nawet Sony. Zobaczcie – Fuji zaprezentuje nowe Fufu S4Pro z 5-cioma dodatkowymi pikselami na matrycy Super-hiperCCD. Ponoć będzie miał taką rozpiętość tonalną, że będzie robił zdjęcia nawet z dekle założonym na obiektyw. Fantastyczna sprawa dla zapominałskich.

< Octa > to co wy właściwie robicie na tym AGH-u?

< dcm_Marechq > grillujemy, pijemy spirytus z Ukrainy

< Octa > a w ziemie?

< dcm_Marechq > w ziemie nie grillujemy

< a > ej to wpadnie do Ciebie na nocke z piątku na niedzielę?

< Baseci > mam tak małe mieszkanie że mój pies macha ogonem z góry na dół

< pinioł > Leże, oglądam mecz, piję piwo, zagryzam czipsiem i jeszcze głośno psia. Nagle wchodzi żona i awanturuje się, że nic nie robię

< baxxter > w czwartek byłem na czymś, co można by nazwać randką :)

< ninja > z czymś, co można by nazwać dziewczyną?

< lukpt > muszę się pobawić programkiem, zaraz wracam :)

< XeoL > ja mojego inaczej nazwałem.....

< grejpfrut > Sąd w Nowym Jorku wydał wyrok w sprawie słynnego spamera. Został on skazany na pół roku operacji powiększania piersi i wydłużania penisa.

< kassa > wstaje rano po imprezie, włącza telewizor, patrzy – a tu telexpress

< plattner > Jackal: Załatwmy to jak mężczyźni. Może partia bieriek?

< plattner > Dobra, technawka i mocna kawa postawiły mnie na nogi, sasiadowi też się spodobało bo zaczął wyśtukiwać rytm na kaloryferze.... eh!h!h!h! lepiej cisze.

< michał ex > mam do wymiany nie tylko wzmacniacz... zaobserwowałem że moja stara też trzeszczy jak podgłaśniam muzykę

< krzysiek > a zaczęłam 1 min temu
< khajiti > za czołem to chyba jest musk :P

< steal > Jaka jest różnica pomiędzy Afrodytą a polskim rządem?

< steal > Afrodyta powstała z morskiej piany, a rząd z bałwanów.

< ja > marihuana to jedyna trawa, która może skosić ogrodnika :)



Marek Lenc

< annsen > ...gumisie i ich cziterski so-czek

< ja > Co tam słyszał stary?

< kumpel > A nic, żona mi bez przerwy truje coś, mam tego dość. Niedługo zwariuję od tego.

< ja > Cofnij jej koncesję na nadawanie.

< Hermetic > szukam bratu ofert pracy, zaznaczam informatyka

< Hermetic > i co wyskakuje? Murarz – Betoniarz – Norwegia

< BigDevil > ale mandaryna wczoraj u nas koncert dała? beda o niej pisali hyhyhyhy mieszkam w białej podlaskiej a mandaryna... „Bielisko biala!!! bielisko biala!!!”

< Stasiaktoja > nie ucz się tyle i tak nie będziesz mądrzejszy od google ;p

< wif > jestem dziś w robocie i woła mnie laborantka zepsuła drukarkę okazało się, że za każdym razem jak chciała dołożyć papieru, wyłączała komputer bo gość w sklepie jej powiedział, że jak wymienia coś w komputerze to musi go wyłączyć

< Sid > < \$^\$*(#&%)_@# + _ + #*%)(#&%(\$^%)#@#(*\$& >

< Adam > cenzura czy co?

< Sid > nie, kod leonarda da vinci

< Grubas > Mam grube uda :(Ale na szczescie moj brzuch je zakrywa :)

< acheron > może nie jestem przystojny jak Olejniczak i bystry jak Lech K. Ale jestem zdenerwowany jak Irasiad.

< ArteK > poznałem ostatnio dresów ode mnie z parafii i wczoraj wbił do mnie jeden i wyjechał z tekstem... czy bym mu nie dał karków z matmy. Ja mówię ze spoko. A on ile bierzesz miesiecznie? I zaraz taki tekst: komórka miesiecznie wystarczy?:D

< k3rmit > kuwa, niech już Malin wraca

< Hwang > brudno? :D

< k3rmit > formy życia, które wyewolu-

owały na naczyaniach w zlewie wynalazły kolo :|

< X > Jesteś głupi jak komentarz na onecie.

< acid > słuchajcie co akcja!! Ide sobie kolo Oazy a tu widzę, że jeden samochód wjechał w dupę drugiemu. Oba stoją na poboczu obok stoją dwie blondyny, facet i dwóch policjanów, którzy po prostu ryją ze śmiechu :D normalnie bym to olał ale zapytałem kogoś, kto tam stał i patrzył.. o co cho :D okazało się, że tym dwóm łaskom popsuł się samochód i ich kumpel przyjechał je na hol wziąć
< mike > i nie wyhamowały?
< acid > tak.. a to dlatego heeh... że usiadły obie na tylnym siedzeniu!

< absinth > omg mój stary przeszedł całe call of duty

< misiek > co w tym złego lub dziwnego?

< absinth > ta, ale on w przedostawianiu misji się mnie pyta czy można colta na inna bron zmienić

< X > Roman, masz pieska?

< Roman > Mam

< X > A downa?

< Roman > Nie, kundelka.

< luq > ja Sylwestra spędziłem na „Kannarach”, mówię wam, super łaseczki, kąpiel w morzu, drinki z parasolkami, cudo

< maz > a ja byłem w Alpach. Narty, dziewczyny zarumienione od mrozu, grzane wino do łóżka, cos wspaniałego.

< luq > a co ty qwe robisz?

< qwe > ja siedziałem razem z wami w pokoju, tylko nie paliłem tego gówna...

< null > LaDziK na jaki profil dostałeś się do LO?

< LaDziK > chumanistyczny

< kubaaa > co robisz?

< kambys > nic... w pracy jestem



Marek Lenc



cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

1-52
MULTISPEED

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
50 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R

w kopercie

DVD-R

w kopercie

DVD+R

w kopercie

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Wylączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o., ul. Maluszevska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43
Tomsoft, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa; tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63
fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl

TOMSOFT

ULTIMA

100%
Raty 0%

Wypali!
Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 52-krotna prędkość nagrywania CD-R

DVD+R x8



Slim Tower
10 PCS

DVD-R x8

Wypalisz
4.7GB



Slim Case
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x8 ♦ Zgodnie ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

TWÓRCA INNEGO ŚWIATA ERIC CHAHI

Bartłomiej „Klus” Kluska (klus@klus.pl)



Jest już późny wieczór, gdy Lester Knight Chaykin przyjeżdża do swego ukrytego w piwnicach niepozornego budynku laboratorium. (Na zewnątrz właśnie rozpoczyna się burza, co nie jest bez znaczenia dla fabuły.) To właśnie tutaj Lester od dłuższego czasu prowadzi badania nad przyspieszaniem cząstek elementarnych.

Jak co noc młody naukowiec siada za biurkiem, włącza komputer, wprowadza do programu nowe dane, wybiera opcję „rozpocznij eksperyment” i w skupieniu wpatruje się w monitor. Na pewno jednak nie spodziewa się tego, co stanie się za chwilę. Nie ma pojęcia, że piorun, który jakimś tragicznym zbiegiem okoliczności uderzy w akcelerator, uwolni pozostające dotychczas w ukryciu siły. Nie wie, że siły te przeniosą go w miejsce, o istnieniu którego żaden człowiek nie miał pojęcia.

A jednak tak właśnie się dzieje. Lester na moment traci świadomość, lecz błyskawicznie odzyskuje ją, orientując się, że wraz z biurkiem i komputerem znalazł się pod wodą. Biurko w mgnieniu oka idzie na dno, mężczyzna zaś przez chwilę bezradnie próbuje pływać, gdy nagle za nogi chwytają go macki i wciągają w głębinę...

Na ekranie pojawia się napis „game over” i dopiero wtedy wszyscy odrywają oczy od monitorów, orientując się, że nie będzie to zwykła gra. Za drugim razem, gdy Lester znów wpada do wody, gracz

wiedzą już, że w tym miejscu skończyło się intro i że trzeba wziąć sprawy w swoje ręce. I to szybko, nim macki zaatakują ponownie. Świadomi tego faktu pomagają Lesterowi wypłynąć na powierzchnię – tym samym rozpoczynając fantastyczną podróż po Innym Świecie. Podróż, którą wielu z nich zapamięta do końca życia.

Jednak zacznijmy tę opowieść od samego początku.

STWORZENIE INNEGO ŚWIATA

Młody Francuz, Eric Chahi, zaczął poznawać komputery w sposób identyczny jak większość jego rówieśników – od gier: – *Grałem bardzo dużo – Space War, Tempest, Defender, Pac-Man – to one mnie w to wszystko wciągnęły* – wspominał



ANOTHER WORLD



ANOTHER WORLD

Another World to dzieło bez precedensu w całej historii elektronicznej rozrywki.

w jednym z wywiadów. – *Później przyszło kółko komputerowe w szkole i pierwsze własne programy w Basicu, a w 1983 roku dostałem pierwszy komputer, na którym od razu zacząłem pisać gry. Nauczyłem się assemblera i wciąg*

programowałem, to było jak obsesja. Kiedy miał szesnaście lat, dzięki tym amatorskim, pisanim po lekcjach produkcjom Eric zarabiał już całkiem spore pieniądze, dlatego postanowił rzucić szkołę i zostać zawodowym twórcą gier.

Powstanie następnej generacji komputerów – Amigi i Atari ST – otworzyło przed Erikiem zupełnie nowe perspektywy, dopiero bowiem na tym sprzęcie mógł w pełni zaprezentować to, o czym

marzył od początku: własne wizje graficzne. Póki co jednak Chahi zaczął pracować dla większych producentów, tworząc głównie animacje i tła do różnych amigowych gier.

Wkrótce początkującym twórcą zainteresował się Paul Cuisset z firmy Delphine Software. Poszukiwał on kogoś, kto wykonałby grafiki do ambitnej przygodówki, którą właśnie zaprojektował, a Eric spełniał wszystkie warunki. *Future Wars* (rod produkcji: 1989) okazało się pierwszym dużym sukcesem komercyjnym i artystycznym na koncie Erica, jednak nie przyniosło mu pełnej satysfakcji. Eric bowiem pragnął stworzyć coś całkowicie własnego.

Zaledwie dwudziestodwuletni autor postawił wszystko na jedną kartę. Zrezygnował z etatowej pracy, decydując się na poświęcenie całego swojego czasu i całej energii na realizację wymarzonego projektu. Tak jak pionierzy branży, twórcy pierwszych gier sprzed dekady lub



ANOTHER WORLD

dwóch, tak i Eric wszystko robił sam na domowym sprzęcie: fabułę, scenariusz, grafikę, animację, efekty dźwiękowe i nawet ilustrację na pudełko. Tylko muzykę skomponował jego przyjaciel, Jean Francois Freitas – cała reszta zaś była dziełem Erica.

Gdy po dwóch latach zatytułowano *Another World* (Inny Świat; w wersji amerykańskiej ostatecznie ukazała się pod nazwą *Out of This World*) gra była gotowa, Eric udał się z nią do szefostwa Delphine Software. Ci mądrzy ludzie od razu wiedzieli, że w ich ręce wpadł wielki przebój, a być może nawet coś znacznie większego. Decyzję o wydaniu podjęto natychmiast. Nikt jej nie żałował.

NOWY, WSPANIAŁY ŚWIAT

„Niedowierzenie” – to słowo najlepiej chyba opisuje reakcję branży na ukazanie się *Another World*. W roku 1991 gry były już dziedziną rozrywki opartą na dużych firmach i ich coraz bardziej zaawansowane technologicznie, lecz sztywne i schematyczne produkcje. Tymczasem jeden człowiek zdołał wywrócić cały ten skostniały światek do góry nogami. Dlaczego? W czym *Another World* było takie wyjątkowe?

Przed wszystkim od samego początku nie przypominało żadnej innej gry. Na ekranie nie było ani licznika punktów, ani wskaźnika pozostałej bohaterowi energii, żadnych napisów, żadnego menu, nic z tych rzeczy – był tylko Lester Chaykin wrzucony w zupełnie obcy, tajemniczy świat, który razem z graczem musiał poznać i zrozumieć, by w nim przeżyć. Ponadto oprócz świata gracz po raz pierwszy otrzymał prawdziwą opowieść. Nie banalny pretekst do kolejnej strzelaniny i nie marne fabułki żerujące na książkach czy filmach, lecz zupełnie niezależną historię mogącą śmiało i bez kompleksów z filmami czy książkami konkurować. A przy tym nawet lepszą od filmów i książek – bo interaktywną. Wreszcie można było opowiedzieć nie tylko śledzić z wypiekami na twarzy, lecz również w niej uczestniczyć.

Dzięki tym zabiegom gracz dostawał szansę, by w pełni wczuć się w rolę zwyczajnego człowieka, który trafia do zupełnie odmiennej rzeczywisto-

ści. (Dziś to temat do bólu ograny – ale wtedy... szkoli!) Nie wie o niej nic i musi się szybko uczyć: obserwować, poznawać, wyciągać wnioski – aby przeżyć. Jednak to, co na początku jest desperacką walką o przetrwanie, szybko przerodzi się w coś znacznie ważniejszego. Lester Chaykin, jeśli nie zabiją go macki, pijawki i tajemniczy drapieżnik, zostanie pojmany, ucieknie z więzienia i jako ścigany wyrzutek zacznie swą podróż po mieście Obcych – nie mając pojęcia, jakie rzeczy mogą spotkać go za moment.

Była to kolejna wielka nowość, ponieważ gry, od Ponga począwszy, cechowała duża powtarzalność akcji – jak w strzelankach, w których gracz musiał mozolnie przedzierać się przez dziesiątki podobnych etapów, a jedyne elementy zmienne stanowiły coraz silniejsze pukawki i coraz bardziej wytrzymałe przeciwnicy (w wyścigach szybsze samochody i trudniejsze trasy, w grach logicznych trudniejsze łamigłówki itd.). Tymczasem w *Another World* każda kolejna scena (to „filmowe” słowo znacznie lepiej pasuje do sytuacji niż charakterystyczne dla gier określenie „poziom”) była zupełnie odmienna od poprzednich, wciąż działało się coś nowego, coś zaskakującego... Były ucieczki i strzelaniny, wędrówki podziemnymi korytarzami, wysadzanie ogromnego zbiornika z wodą, przeciskanie się przez szyb wentylacyjną, walki czołgów na arenie...

Wszystko jak w dobrym filmie czy powieści fantastycznej, a jednak gracz z takim pomysłem na rozrywkę spotkali się dopiero w dziele Erica.

Jeśli do powyższych zalet dodać nienaganne wykonanie techniczne, piękną, wprowadzającą specyficzny klimat grafikę wektorową, dokładne i rozbudowane animacje, reagującą na zmiany w tempie akcji muzykę, niskie wymagania sprzętowe i fakt, że gra mieści się na... jednej dyskietce, stanie się jasne, że *Another World* to dzieło bez precedensu w całej historii elektronicznej roz(g)rywki. Do tego dzieła właściwie w całości stworzone przez jednego człowieka – Erica Chahi. Docenili to nie tylko gracze, lecz również krytycy. Dziennikarze ze śp. magazynu „Top Secret” stawiali sprawę jasno: – Gry komputerowe to nasze życie i nasza praca. I podobnie jak ciężko jest wskazać najpiękniejszy dzień życia, trudno też jest



nam jednoznacznie wskazać najlepszą grę komputerową, jaką w życiu widzieliśmy, i to najlepszą nie w porównaniu do późniejszych produkcji, robionych dla szybszych i generalnie lepszych komputerów, ale najlepszą z uwzględnieniem epoki, w której powstała. Gdyby nas jednak ktoś mocno naciskał, prawdopodobnie odpowiedź brzmiałaby: *Another World*.

MÓJ WŁASNY OBCY

Nowatorstwo *Another World* przejawiało się także w wielu innych elementach. Taki np. Tajemniczy Przyjaciel, mieszkaniec Innego Świata, który

i czemu wpadł w tarapaty. (Pech bowiem chciał, że w tej grze – w przeciwieństwie do wielu hollywoodzkich produkcji – obce cywilizacje nie mówią po angielsku.) Lecz wspólna ucieczka i wspólne pokonywanie przeszkód pozwoliły na zawiązanie się nici przyjaźni między bohaterem Obcym... Ta sterowana przez komputer postać, z własnym charakterem, własną historią i własnymi celami również stanowiła wielką nowość w świecie gier.

ŚWIAT RZECZYWISTY

Naturalnie po tak fantastycznym debiucie oczy całej branży zwróciły się na Erica.



z nieznanym powodów trafił do więzienia, w którym jego losy przecięły się z losami Lestera Chaykina. Lester nie wie, kim jest jego towarzysz niedoli



– Efektem sukcesu była presja. Pojawili się duże oczekiwania – opowiadał Chahi. Chcąc sprostać tym oczekiwaniom, autor *Another World* rozpoczął prace nad sequelem, jednak szybko zrezygnował. Nie było to już jego dzieło, nad którym mógł sprawować pełną kontrolę, lecz korporacyjny produkt, nastawiony głównie na potrzeby rynku. *Heart of the Alien* (1994) zostało wprawdzie ukończone przez zespół firmy Interplay, lecz przeszło bez echa, ukazując się wyłącznie w wersji na mało znaną konsolę Sega CD. – *Może i dobrze się stało. To była słaba gra* – oceniał Eric.

Również Delphine Software próbowało zdyskontować sukces *Another World*, publikując *Flashback* (1992) oraz *Fade to Black* (1995) – gry oparte na podobnym pomysśle, ale z odrębną fabułą.

JĄDRO CIEMNOŚCI

Tymczasem Eric był już pochłonięty zupełnie innym projektem. Założył firmę *Amazing Studio*, zebrał wokół siebie niewielką grupę twórców z ambicjami i zaczął pracować nad nową rewolucyjną grą. Świat zamarł w oczekiwaniu na to,

Kiedy miał szesnaście lat, dzięki amatorskim, pisanym po lekcjach produkcjom, Eric zarabiał już całkiem spore pieniądze.



co wymyśli genialny Francuz, a gdy ten ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące *Heart of Darkness*, stało się jasne, że Chahi znów dokona przełomu.

Po raz pierwszy w historii muzykę do gry komputerowej miała wykonywać orkiestra symfoniczna. Po raz pierwszy animacja w grze komputerowej miała być wi-

docznie lepsza niż w filmach Disneya. Fabuła miała swą oryginalnością i złożonością co najmniej dorównywać tej z *Another World*... I wszystko to już niedługo, bo prace w *Amazing Studio* szły pełną parą. Branżowa prasa publikowała entuzjastyczne zapowiedzi, a prawa do ekranizacji tytułu próbował kupić sam Steven Spielberg. Czekano...

Jednak mijały lata, na sklepowych półkach pojawiały się kolejne gry, które przykuwały uwagę graczy, lecz żadną z nich nie było *Heart of Darkness*... Mała grupka twórców-artystów z Ericem Chahi na

kiestrę muzyka nie budziła żadnego zainteresowania. Gdzie opowieść o chłopcu, który wchodzi do mrocznej krainy, by odszukać swojego psa, nie mogła konkurować z pogoniami w quake'owych korytarzach.

Heart of Darkness – nowatorska gra zręcznościowo-przygodowa, z niebanalną, rozbudowaną, filmową wręcz fabułą, urozmaiconymi poziomami i rewolucyjnymi wręcz sekwencjami FMV – spodobała się wyłącznie garstce koneserów i mimo ciepłych recenzji nie zdołała powtórzyć sukcesu *Another*

czyle mozolnie dopieszczała każdy szczegół swojego dzieła, nie chcąc zatrudnić armii sprawnych najemnych rzemieślników, którzy szybko doprowadziliby projekt do końca. W takich warunkach dotrzymanie jakiegokolwiek terminu stawało się niemożliwe.

Dlatego gra ukazała się (w wersjach na PC i Sony PlayStation) dopiero w roku 1998, przechodząc prawie bez echa. Były to już zupełnie inne czasy i... inny świat. Świat dynamicznych trójwymiarowych strzelanek, w których piękne, lecz spokojne i dwuwymiarowe animacje nie potrafiły zachwycić kolejnego pokolenia graczy. W których budująca baśniowy klimat, odgrywana przez or-

World. Rozczarowany przyjęciem efektu pięciu lat jego pracy Eric wycofał się z branży i był to koniec aktywnej działalności tego utalentowanego twórcy.

– *Gry komputerowe to już tylko przemysł* – narzekał w jednym z wywiadów – *produkcja, zysk i nic więcej. Zero twórczości. Zapominamy, że gry powstały dlatego, że parę osób miało odwagę, by pójść w nieznane. Niestety, dzisiejsi autorzy kolejnych sequeł i przeróbek nie mają nic wspólnego z tantymi pionierami.*

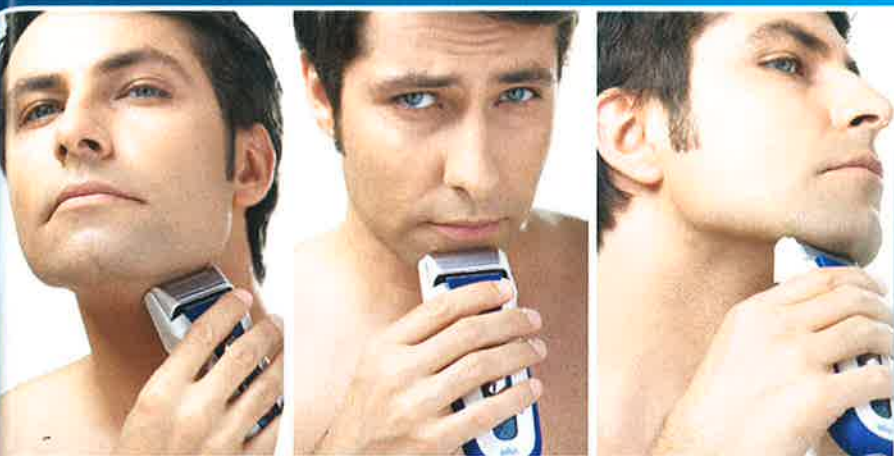
Eric Chahi, szukający w grach miejsca dla indywidualności, nie chce być trybikiem w takiej fabryce. [CDA]



WWW.ANOTHERWORLD.FR

Na oficjalnej, tworzonej przez samego Erica stronie *Another World* można poczytać więcej (po francusku lub angielsku) o procesie tworzenia gry, o jej autorze, jak również zakupić oficjalny, dostosowany do dzisiejszych czasów remake tego przełomowego tytułu. (Demo tej wersji było jakiś czas temu w CDA.)

Doskonały z każdej strony



SmartFoil™

- idealna do twardego zarostu
- 4 różne kształty otworów ułożone w 5 różnych kierunkach – 20 możliwości na uchwycenie zarostu
- wylapuje włoski rosnące w różnych kierunkach, dzięki czemu golenie jest jeszcze bardziej dokładne

360 COMPLETE C&R 8995

STRATEGY/SIMULATION



Coś dla poważnych graczy ceniących nieograniczoną swobodę ruchów. 360 Complete zapewnia komfortowe i gładkie golenie nawet delikatnych partii skóry. Folia SmartFoil wylapuje włoski rosnące w różnych kierunkach, dzięki czemu golenie jest jeszcze bardziej dokładne, a automatyczne czyszczenie i ładowanie golarki pomaga utrzymać optymalną higienę.

SMART CONTROL 4875

TPP



Działasz szybko? Lubisz mieć pełną kontrolę nad wydarzeniami? Skorzystaj ze Smart Control z potrójnym systemem golącym. Za jednym pociągnięciem dokładnie usuwa nawet dłuższe włoski, a dodatkowo umożliwia łatwe czyszczenie pod bieżącą wodą.

CONTOUR 5875

RPG



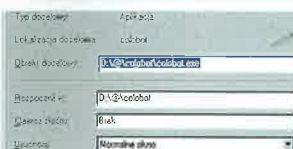
Marzysz o nieliniowej fabule i zwracasz uwagę na każdy szczegół? Głowica Contour 5875 idealnie dopasowuje się do kształtów twarzy, dzięki czemu dokładnie goli nawet trudno dostępne miejsca. Potrójny system golący za jednym pociągnięciem usuwa nawet dłuższe włoski.

CRUZER 2876

FPP



Kryjąc się lub atakując znieścacka – maskuj się przed przeciwnikiem. Nakładka z grzebieniem ułatwia zachowanie właściwej długości zarostu, a precyzyjny trymer przycina wąsy i baczki, pozwalając dowolnie uformować fryzurę.



GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikone) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁASCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

Scarface



W trakcie gry włącz pauzę, a następnie wpisz dowolny z kodów na ekranie **Cheats** (uwaga: w trakcie działania kodów nie można zapisać stanu gry!):

MEDIK – zdrowie na maksa
FPATCH – 1000 piłek
AMMO – amunicja na maksa
GOBALLS – zwiększa heat gangu
NOBALLS – zmniejsza heat gangu
DONUT – zwiększa heat policji
FLYSTRT – zmniejsza heat policji
MARTHA – zmienia porę dnia
RAINY – pada deszcz, pada
SHAZAAM – pozdrowienia od Zeusa
TBURGLR – naprawia pojazd
BLACK – zmienia kolor garnituru na czarny
BLUE – zmienia kolor garnituru na niebieski
WHITE – zmienia kolor garnituru na biały
GREY – zmienia kolor garnituru na szary
TANSHRT – piaskowa koszula
TIGSHRT – tygrysia koszula
BLUESH – zmienia kolor garnituru na niebieski, ale ekstra :)
WHITESH – zmienia kolor garnituru na biały, teraz to szpan dopiero!
GREYSH – zmienia kolor garnituru na szary, normalnie odtł!
TANSH – piaskowa koszula z bajerami
TIGERSH – tygrysia koszula z bajerami
TUNEME – puszcza utwór „The World is Yours”
DOZER – Bulldozer
OLDFAST – Ariel MK III
DUMPER – Dump Truck
BUMMER – Stampede

Joint Task Force

W trakcie gry naciśnij [Enter], a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
shield – God Mode
mo money – dostajesz 1000\$
mo xp – zwiększa poziom
refill – możesz wezwać dowolne jednostki
zidane – zabijanie jednym strzałem
szalo – zabijanie jednym strzałem
chuck norris – zabijanie jednym strzałem
joyride – wygrywasz misję

Caesar 4

W trakcie gry naciśnij [Enter] i wprowadź dowolny z poniższych kodów:
denarii ### – zmienia stan twojego skarbcza na ### denarów
win – wygrywasz scenariusz

Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade

Cheaty do trybu Skirmish

Przed uruchomieniem misji musisz w **Game Options** włączyć opcję **Allow Cheats**. Następnie podczas gry naciśnij klawisze [CTRL] + [SHIFT] + [-] i wpisz dowolny z poniższych kodów:

cheat_power(#) – dostajesz # punktów Power
cheat_requisition(#) – dostajesz # punktów Requisition
cheat_revealall – pokazuje całą mapę
cheat_killself – popełniasz samobójstwo
taskbar_hide – ukrywa Taskbar
taskbar_show – pokazuje Taskbar

NBA Live 07

Kody na przedmioty do wpisania na ekranie **NBA Codes**:

KDZ2MQL17W – Adidas Garnett Bounce (Vegas edition)
HYIOUHCAAN – Adidas Garnett Bounce (All-Star edition)
MCJK843NNC – Adidas T-Mac 6 (All-Star edition)
84GF7EJG8V – Adidas T-Mac 6 (Vegas edition)
CC98KKL814 – Adidas Crazy 8 (St. Patty's edition)
CLT2983NC8 – Adidas Campus Lt (St. Patty's edition)
22OIUJKMDR – Adidas Equipment Bball (St. Patty's edition)
FE454DFJCC – Adidas Stealth (All-Star edition)
23DN1PPOG4 – Adidas Gil-Zero (All-Star edition)
QQQ3JCUYQ7 – Adidas Gil-Zero (Vegas edition)
369V6RVU3G – Adidas Gil-Zero Mid (Away)
1GSJC8JWRL – Adidas Gil-Zero Mid (Home)
BV6877HB9N – Adidas C-Billups (All-Star edition)
85NVLDMW55 – Adidas C-Billups (Vegas edition)
7FB3KS9JQ0 – Adidas BTB Low (St. Patty's edition)
99B6356HAN – Adidas Artillery II (black)
NTGNFUE87H – Adidas Artillery II (white)

Prey

W trakcie gry naciśnij [Ctrl] + [Alt] + [-], by włączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

god – God Mode
give all – dostajesz wszystkie możliwe przedmioty
notarget – wrogowie nie będą ciebie widzieli
noclip – możesz przechodzić przez ściany
givehealth – zwiększa poziom zdrowia
giveammo – dostajesz amunicję
give ### – dostajesz broń lub amunicję o nazwie ###
spawn ### – przywołuje ##, gdzie w miejsce ## wpisz...

monster_centurion
monster_fodder
monster_hound
monster_hunter
monster_mutate

Lista broni:

weapon_wrench
weapon_bow (spiritbow)
weapon_rifle
weapon_hiderweapon (acid rifle)
weapon_autocannon
weapon_rocketlauncher
weapon_soulstripper
weapon_crawlergrenade

Typy amunicji:

ammo_rifle
ammo_autocannon
ammo_autocannon_grenade
ammo_acid
ammo_lifeforce_small (8 punktów energii życiowej)
ammo_lifeforce_medium (12 punktów energii życiowej)
ammo_lifeforce_large (25 punktów energii życiowej)
ammo_lifeforce_wraith (100 punktów energii życiowej)

Faces of War

Nieśmiertelne Jednostki

Uwaga: niezbędna jest edycja plików niezbędnych do grania, a że w przypadku błędu może się to skończyć niemilo, najpierw zrób ich kopię zapasową.

1. Znajdź plik **game.pak**, znajdujący się w folderze **Resource** (standardowo jest to C:\Program Files\Ubisoft\Faces of war\Resource) i otwórz go za pomocą programu WinRAR (lub dowolnego innego programu do rozpakowywania plików w formacie zip).
2. Wypakuj pliki **tactis.dl**, **normal.dl**, **hard.dl**, **easy.dl** znajdujące się w folderze **set\difficulty**.



3. Otwórz je za pomocą dowolnego edytora tekstu (np. Notatnik).
4. Wyszukaj fragmenty zaczynające się od **ally** i zamień je na takie:
health_increase 40
health 40
5. Zapisz pliki i dodaj je ponownie do archiwum w to samo miejsce.
6. Uruchom grę, a jeśli nie popełniłeś błędu, twoje jednostki będą nieśmiertelne.



Kody na stroje:

WEDX671H7S – Bobcats Secondary road jersey
D4SAA98U5H – Nets Secondary road jersey
VCBI89FK83 – Jazz Secondary road jersey
QV93NLKXQC – Wizards Secondary road jersey
5654ND43N6 – East All-Star home jersey
WOCNW4KL7L – East All-Star away jersey
993NSKL199 – West All-Star home jersey
XX93BVL20U – West All-Star away jersey

Tiger Woods PGA Tour 07

Jak przy przechodzeniu z wersji 2006 do 2007 zachować stan konta, doświadczenie, atrybuty, puchary, postępy w grze i w ogóle:

1. Uruchom wersję 2006 i spisz dokładnie (wielkość liter, znaki specjalne itp.) imię swojej postaci.
2. Uruchom wersję 2007 i stwórz postać o dokładnie takim samym imieniu (reszta opcji jest nieistotna).
3. Wyjdź z 2007 i przejdź do katalogu **Moje Dokumenty\Tiger Woods PGA TOUR 06\Career\Players**.
4. Znajdź plik **PLR** z twoim profilem (jeśli twoja postać nazywa się **Master**, znajdź plik **Master.plr**).
5. Otwórz katalog **Moje Dokumenty\Tiger Woods PGA TOUR 07\Career\Player** i skopiuj tam plik postaci z wersji 2006.
6. Uruchom wersję 2007 i kontynuuj zabawę!

GIGABYTE™

TECHNOLOGY

GIGABYTE SLI

podwójna atrakcja

płyta główna GA-M57SLI-S4

GA-M57SLI-S4 to płyta główna z najnowszej serii GIGABYTE S, pod procesory AMD socket AM2. Płyty oznaczone symbolem S4 charakteryzuje pięć cech: Safe, Smart, Speed, i SLI, które wyznaczają standard dla nowoczesnych komputerów. Dzięki obsłudze pamięci DDR2 800MHz w trybie Dual Channel i unikalnym technologiom GIGABYTE, nowa seria płyt głównych dostarcza przyjazną użytkownikowi, stabilną oraz wydajną platformę.



karta graficzna GV-NX76T256D-RH

Oparta na układzie nVidia GeForce 7600 GT taktowanym z częstotliwością 560MHz, została wyposażona w unikalny system bezgłośnego chłodzenia SILENT PIPE II. Dodatkowo karta ta w pełni wspiera technologie: SLI, DirectX9.0C, Shader Model 3.0, OpenGL 2.0 oraz Pure Video. Dzięki 128 bitowej pamięci GDDR3 o pojemności 256MB taktowanej z częstotliwością 1400MHz oraz 12 potokom renderującym pixele, karta może sprostać wysokim wymaganiom stawianym przez gry komputerowe i aplikacje graficzne. W pakiecie pełna wersja gry Serious Sam 2.



Innowacyjna technologia nVidia SLI zapewnia doskonałą wydajność i funkcjonalność, która usatysfakcjonuje najbardziej wymagających użytkowników.

SPIS RZECZY

Wszystko o płytach

DVD-RAM, R9, HD DVD, Blue-ray – jeśli nie wiesz, co oznaczają te nazwy, powinieś przeczytać nasz temat numeru, w którym piszemy o rewolucji w okrągłych nośnikach danych – czyli płytach. Start tuż obok, na s. 130.

Nowy, ciekawostki, płyty

Co nowego w sprzęcie i elektronice? Czytaj na s. 136.

Testy sprzętu

Bierzemy w obroty nowy telefon Nokii, kartę graficzną Sapphire i inny ciekawy sprzęt. Zaczynamy na s. 138.

Konfigurator

Nowy dział! O tym, jak skonfigurować komputer, gdy planujesz zakup nowego sprzętu. Premiera działu na s. 144.

360 stopni rozrywki

Z okazji polskiej premiery konsoli Xbox 360 przedstawiamy możliwości tej niezwykle maszyny. To na s. 146.

Intel Developers Forum

Nasz wysłannik udał się do San Francisco, by przyrzeć się najnowszym technologiom opracowywanym w laboratoriach Intelu. O tym, co tam zobaczył, przeczytasz na s. 149.

Gry będą mądrzejsze?

Firma AIS&EK szykuje rewolucję w podejściu do sztucznej inteligencji. Na czym miałyby ona polegać? Piszemy na s. 150.

Niech cię usłyszą!

Czyli tekst o tzw. podcastingu. O tym, co to jest i jak to robić, przeczytasz na s. 152.

Gadu-Gadu

Allor i Mike-L rozmawiają o przyszłości płyt DVD i starają się wybrać format, który go zastąpi. Gadu-gadu zaczyna się na s. 154.

O nagrywaniu (prawie) wszystko

Ceny nagrywarek DVD, jak i samych nośników sprawiły, że jest to obecnie sprzęt dostępny dla każdego. Minimalnie tylko tańsze płyty CD wychodzą z użycia, a na horyzoncie pojawiły się już pierwsze – na razie strasznie drogie – nagrywarki Blu-ray oraz HD DVD. Z czym to się wszystko je?

Nośniki danych

zwane przez niektórych krążkami, towarzyszą nam już od kilkunastu lat. Początkowo były to płyty CD-R, na których mieściło się 650 MB danych, a prędkość zapisu nie przekraczała 150 lub (w super-hiper modelach) 300 KB na sekundę. Potem nastąpił prawdziwy boom na tego typu sposób magazynowania danych. Płyty zaczęły tanieć i pojawiać się w straszliwych ilościach w każdym sklepie komputerowym, hipermarkecie i kioskach. Napędy także ewoluowały. Nowe systemy wyważania nośników oraz coraz precyzyjniejsze prowadzenie głowicy z laserem spowodowało, że dobrnięto do prędkości $52\times(52\times150\text{ KB/s}=7800\text{ KB/s})$.

Przed osiągnięciem tej granicy na rynku pojawiły się pierwsze napędy pozwalające gromadzić dane na płytach DVD-RAM i DVD-R, by potem przejść do kolejnych standardów ROM, +R, +RW, R9 (dwuwarstwowych), dwustronnych, aż do DVD Plus (z jednej strony DVD, z drugiej CD) oraz obecnych Blu-ray i HD DVD. Tutaj także przez pewien czas trwał wyścig o palmę pierwszeństwa w szybkości na-

taki nośnik (dzieci w tym przodują) – a do robienia składanek do samochodu są po prostu niezastąpione.

Płyty DVD wszelkiego typu wyparły już wśród użytkowników komputerów niemal całkowicie nośniki CD. Co wiadać i w CD-Action – od przyszłego miesiąca dostępna będzie jedynie wersja z DVD, a to dlatego, że zamiast zarzucać

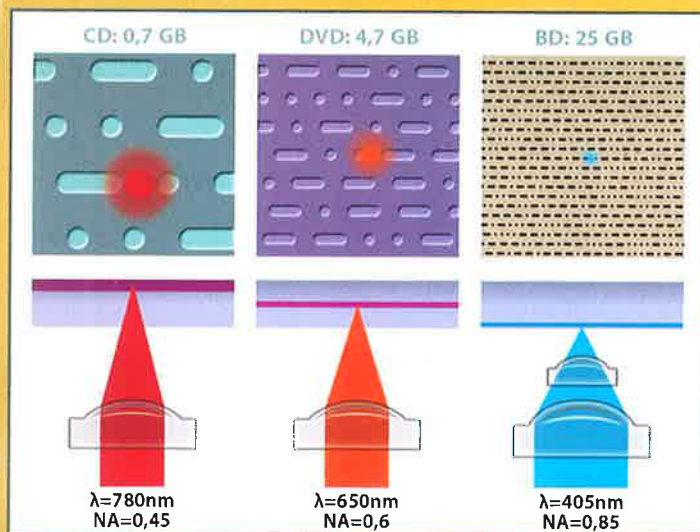
Obecnie na topie są nośniki DVD, które niemal wyparły płyty CD – także z CD-Action.

noszenia danych na powierzchnię krążków. Obecnie walczy się o poprawę prędkości przy nośnikach wielokrotnego zapisu. Oczywiście w tej chwili pojawiły się już także w Polsce pierwsze napędy nie tylko odczytujące, ale także zapisujące najnowszą zdobycz techniki dostępną dla „szarego człowieka”, czyli Blu-ray i HD DVD.

Na rynku nadal znajdują się nośniki CD-R i CD-RW (650-800 MB), przeznaczone do zapisu danych oraz muzyki. Dane zapisywane są na tych krążkach już coraz rzadziej, gdyż cena nośnika jest niemal taka sama jak wielokrotnie bardziej pojemnych płytek DVD+R (4,7-8,5 GB). Używają ich posiadacze starszych komputerów biurowych oraz notebooków wyposażonych w czytniki CD. Nadal są one także popularne wśród audiofilów, którzy korzystają z nich, wykonując kopie zapasowe płyt z muzyką – pewnie każdemu zdarzyło się porysować

was killkoma krążkami CD, które mają sumarycznie mniejszą pojemność i jak pamiętacie, ograniczały ilość materiałów oraz pełnych wersji gier, jakie mogliśmy wam dostarczyć, teraz możemy dać po prostu więcej. Przy dwuwarstwowej płycie nawet do 9 GB danych – tyle co na niemal 13 krążkach CD!

Blu-ray i HD DVD to obecnie jedyny format nośników pozwalający na dostarczenie filmów zapisanych w rozdzielczości HD, czyli do 1920×1080 punktów (co wymaga pojemności 25-50 GB). Oczywiście podobnie jak ma to miejsce przy formacie DVD9 (Dual Layer), standardy te przewidywają możliwość zapisu na wielu warstwach – dzięki precyzyjniejszemu systemowi laserowemu może ich być nawet kilka (obecnie do 4, co równa się 100 GB danych na jednej płycie). Za kilka lat pewnie zaczniemy zapominać o używaniu DVD, a CD zaginie w pomroce dziejów.



Tak wyglądają w porównaniu powierzchnie nośników CD, DVD i Blu-ray. Wynalazki w dziedzinie laserów, użycie światła o mniejszej długości fali oraz specjalnej mieszanki chemicznych, które napylone na nośniki pozwalają zapisywać coraz większe porcje danych – a wszystko dzięki większemu skupieniu wiązki lasera i zmniejszeniu punktów, które są odpowiednikami zer i jedynek w zapisie cyfrowym.

Urządzenia CD/DVD/Blu-ray/HD DVD

Aby można było zapisać i odczytać dane z krążków, potrzebne są stosowne urządzenia. Wśród najpopularniejszych znajdują się wewnętrzne komputerowe nagrywarki CD, DVD, Blu-ray i HD DVD, także odtwarzacze-czytniki i zewnętrzne

wersje tych urządzeń podłączane poprzez USB lub IEEE 1394. Kolejną, może nawet liczniejszą grupą urządzeń są wszelkiego typu odtwarzacze stacjonarne i przenośne. Chodzi o popularne odtwarzacze filmów zapisanych we

wszelkich formatach: od Video-CD, poprzez DVD, Blu-ray, HD DVD czy DivX po odtwarzacze muzyki CD-Audio i DVD-Audio. W każdym supermarkecie elektronicznym czy nawet sklepie RTV można znaleźć od kilku do kilkuset

tego typu urządzeń. Nie można także zapomnieć o konsolach do gier, które korzystają z czytników płyt, w tym i PlayStation Portable, która ma wbudowany napęd małych, pojemnych krążków UMD. ■ **MACIEJ LEWCUK**

Nagrywarki

1) DVD (wewnętrzna i zewnętrzna)

Nagrywarki tego typu są obecnie najpopularniejszymi urządzeniami w komputerach i notebookach. Ich zaletą jest szybki zapis ponad 4,5 GB danych na płytce oraz możliwość odtwarzania wszelkich filmów zapisanych na krążkach DVD. Odtwarzanie danych i muzyki z krążków CD nie nastręcza najmniejszych problemów, tak jak zapis tych informacji na CD-ROM-ach. Ceny wahają się w granicach od 100 do 500 złotych, zależnie od firmy, możliwości oraz tego, czy są to napędy wewnętrzne, czy zewnętrzne.

2) Blu-ray

To najnowsze urządzenia, dzięki którym na płytkach do złudzenia przypominających na pierwszy rzut oka krążki CD i DVD możemy zapisać 25-100 GB danych! Dzięki takim napędem oraz stosownym układom dekodującym (najnowsze modele kart graficznych sobie z tym radzą) można odtwarzać filmy zapisane w formacie HD TV (720, 1080i i 1080p). Na razie są dość drogie, podobnie jak wszystkie urządzenia obsługujące nowe formaty w momencie ich premier, ale za kilka miesięcy będzie można kupić ten sprzęt za dużo lepszą cenę. Ceny tego typu napędów zaczynają się od 2799 złotych.



Kino domowe

1) Odtwarzacze DVD/DivX

Są to najpopularniejsze od dłuższego czasu stacjonarne odtwarzacze filmów oraz muzyki zapisanej w niemal pełnej gamie formatów, jak DVD, Video-CD, Audio-CD, Kodak Photo CD, Karaoke, MP3, DivX/XviD w różnych odmianach i modyfikacjach. Urządzenia ewoluowały od bardzo drogiej i elitarnych konstrukcji do zupełnie tanich, ale co ciekawe – niewiele ustępujących pod względem użyteczności droższym systemom.

Rozpiętość cenowa jest bardzo duża. Najtańsze kosztują już 90 złotych, a górnej granicy chyba nie ma, gdyż spotyka się konstrukcje warte kilkadziesiąt tysięcy złotych!



2) Nagrywarki DVD

Urządzenia te z powodzeniem zastąpiły bardzo popularne w Polsce i na świecie magnetowidy VHS. Oferują dużą pojemność, cyfrowy zapis, błyskawiczny dostęp, niezłe możliwości edycji zapisanego materiału oraz po sfinalizowaniu sesji bezproblemowe odtwarzanie na każdym urządzeniu DVD. W najnowszych tego typu konstrukcjach nagrywarka DVD wspomagana jest przez szybki i pojemny dysk twardy. Urządzenia tego typu możemy nabyć już od 600 złotych i podobnie jak w przypadku odtwarzaczy, górna granica wykracza poza kilkanaście tysięcy złotych.



Przenośne urządzenia odtwarzające

1) Przenośne odtwarzacze CD

Od czasu gdy zastąpiły kasetowe odtwarzacze, cieszą się bardzo dużą popularnością, mimo że od kilku lat ich pozycja z coraz większym powodzeniem szturmuje odtwarzacze MP3. Audiofile jednak doceniają jakość i brzmienie muzyki z dobrze nagranych (tłoczonych) płyt CD i sklepy z tego typu urządzeniami oraz płytami nie znikną zbyt szybko.



Najprostsze urządzenia tego typu kosztują już 50-60 złotych, a droższe, lepszej klasy, nawet powyżej 1000 złotych.

2) Przenośne DVD

Jest to odpowiednik przenośnych odtwarzaczy CD-Audio, z tą różnicą, że jego gabaryty przypominają malutkiego notebooka i tak jak on wyposażony jest w ciekłokrystaliczny wyświetlacz w formacie 16:10 lub 16:9. Wbudowany akumulator pozwala na kilka godzin odtwarzania filmów z DVD, VideoCD, a także z plików DivX, włącznie z napisami. Odtwarzanie muzyki z CD-Audio oraz MP3 zazwyczaj jest w standardzie. Koszty tego typu urządzeń to od 800 złotych w górę, nawet do kilku tysięcy.



Konsole

1) PSP

Przenośna konsola do gier wykorzystuje – prócz Memory Sticków – także płytki UMD, których pojemność (około 1,8 GB) wystarcza na umieszczenie na nich nie tylko gier, ale także filmów przygotowanych specjalnie do rozdzielczości ekranu urządzenia. Czytnik UMD jest niewielki, pobiera niewiele energii i pracuje niezwykle efektywnie.



2) HD DVD do Xbox 360

Xbox 360 to jedna z konsol nowej generacji, która oferuje w grach grafikę w rozdzielczościach HD, lecz wyposażona była do tej pory jedynie we wbudowany napęd DVD. Wkrótce jednak pojawi się zewnętrzny napęd HD DVD, do którego dostarczane będą gry z sekwencjami filmowymi w wysokiej rozdzielczości, a także filmy zapisane z jakością HD.



Kupujemy nagrywarkę

Zanim pobiegiesz do sklepu, zrób mały rachunek sumienia.

1. CD czy DVD?

Choć tak zwane napędy Combo (czytelnik DVD + nagrywarka CD) lub same nagrywarki CD są nieco tańsze, nie polecamy ich – różnica w cenie jest minimalna, a nagrywanie na DVD wychodzi znacznie taniej.

2. Zewnętrzna czy wewnętrzna?

Napęd zewnętrzny (podłączany albo przez złącze USB albo FireWire – IEEE 1394) jest droższy i często oferuje mniejsze prędkości nagrywania, ale za to można go swobodnie przesuwać między komputerami.

3. Szybkość zapisu

W przypadku płyt DVD standardem jest x16 dla płyt jednowarstwowych, x8 dla dwuwarstwowych oraz RW, a w przypadku CD – 52x dla CD-R i 32x dla CD-RW. Im szybciej, tym lepiej, zawsze można nagrywać z mniejszą prędkością.

4. Opcje dodatkowe

LightScribe – umożliwia podpisywanie płyt w napędzie (więcej – ramka Podpisujemy płyty). DVD-RAM – płyty przygotowane specjalnie z myślą o częstym kasowaniu danych (więcej – ramka Wybieramy płyty).

Wybieramy płyty DVD

Wybór jest ogromny, przyda się więc kilka rad:

Rodzaj

Swego czasu walczyły ze sobą dwa standardy: DVD-R oraz DVD+R. Obecnie większości nagrywarek i odtwarzaczy nie robi to różnicy, w przypadku znanych producentów nie ma też różnicy w jakości. W przypadku starszego sprzętu mniej problemów sprawi standard „+”.

Cena/jakość

Biednych nie stać na oszczędzanie – najtańsze płyty oferują zazwyczaj bardzo małą pewność zapisu i trwałość. Jeśli już chcesz oszczędzać, lepiej kup więcej płyt znanego producenta (jak Verbatim, TDK, Emtec czy Sony) w opakowaniu zbiorczym (10 lub 25) – wyjdzie niewiele drożej niż kupno najtańszej płyty (poniżej 2 złotych za płytę), a będziesz miał pewność, że odczytasz dane zarówno za tydzień, jak i za parę lat.

Szybkość

Im szybciej, tym prędzej – pamiętaj jednak, że naprawdę cenne dane lepiej nagrywać wolniej, co zazwyczaj zwiększa pewność zapisu (choć w przypadku dobrych płyt i dobrych nagrywarek nie ma to większego znaczenia). Uwaga druga: lepiej kupić wolniejsze płyty znanego producenta niż szybsze, ale gorszej jakości.

Płyty kasowalne

Płyty DVD-/+RW można nagrywać do 1000 razy, co przydaje się np. przy tworzeniu kopii bezpieczeństwa ważnych danych. Nośniki są nieco droższe (około 5 złotych za krążek), ale i tak wychodzi taniej niż 1000 płyt jednorazowych.

Do specjalnych zastosowań warto rozważyć kupno płyt DVD-RAM. Są znacznie droższe (około 20 złotych), ale za to można je nagrywać jeszcze więcej razy (do 100 000), zapis na nich jest też pewniejszy, choć odbywa się z dość niską prędkością (około x2-x3).

Płyty specjalnego przeznaczenia

Płyty kompatybilne z LightScribe lub przeznaczone do nadruków za pomocą drukarek są nieco droższe (około 4,50 za DVD z LightScribe i 3 złote za płytę,

na której etykietę można nadrukować), ale nie da się ukryć, że tak oznakowana płyta wygląda znacznie ładniej. Nie są to może zbyt praktyczne technologie, ale gdy chcemy opisać płytę z fotografiami z wakacji, będą jak znalazł.



Wybieramy oprogramowanie

Choć na rynku dostępnych jest wiele programów służących do nagrywania płyt, większość osób i tak używa różnych odmian Nero (www.nero.com). Powody są trzy: historyczny (kiedyś darmowe wersje

testowe ukazywały się tak często, że można go było używać legalnie zupełnie za darmo), praktyczny (kombajn do wszystkiego z dobrze przemyślanym interfejsem) i finansowy (można go tanio kupić z nową

nagrywarką). Ma on polski interfejs i w zależności od wersji pozwala nie tylko na nagrywanie danych i wykonywanie kopii płyt CD i DVD, ale także tworzenie DVD-Video z własnym menu, albumu z fotogra-

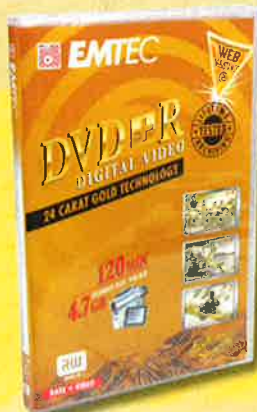
fiami, nagrywanie płyt Audio ze skompresowanych plików MP3 czy WMA, przygotowanie grafiki dla płyt LightScribe, a nowe wersje potrafią także obsługiwać nagrywarki HD DVD i Blu-ray. Dodatkowo dzięki

Prawo autorskie a kopia

Z jednej strony na własny użytek można legalnie kopiować niemal wszystko (wyjątkiem są „utwory architektoniczne i architektoniczno-urbanistyczne”). Ba, z tego właśnie powodu na wszystkie nośniki i urządzenia służące kopiowaniu nałożony jest 3% podatek na rzecz twórców, który płacimy, nawet jeśli na płytę nagrywamy jedynie zrobione przez siebie fotografie. Z drugiej strony łamanie zabezpieczeń jest nielegalne, choć te ograniczają przecież nasze prawa... W dodatku niektóre zabezpieczenia stosowane w przypadku płyt z muzyką sprawiają, że nie można ich słuchać w odtwarzaczu komputerowym czy samochodowym! A informację o tym, że płyta jest zabezpieczona, nie zawsze można na pudełku znaleźć...

I jak tu nie odnieść wrażenia, że traci na tym tylko legalny użytkownik, skoro piraty żadnych zabezpieczeń nie mają?

W przypadku bardzo cennych danych warto się również zastanowić nad kupnem specjalnych płyt ze złotą warstwą refleksyjną. Są wprawdzie dużo droższe (w przypadku płyty firmy Emtec koszt to około 7 złotych) i dość trudno je dostać, ale za to powinny przeżyć nawet 100 lat.



Jeśli natomiast płytę będziemy używać w trudnych warunkach, przydadzą się te ze specjalną warstwą ochronną. Przykładem są płyty TDK, wg producenta – 100 razy bardziej odporne na porysowania, kosztujące jednak około 5 złotych.

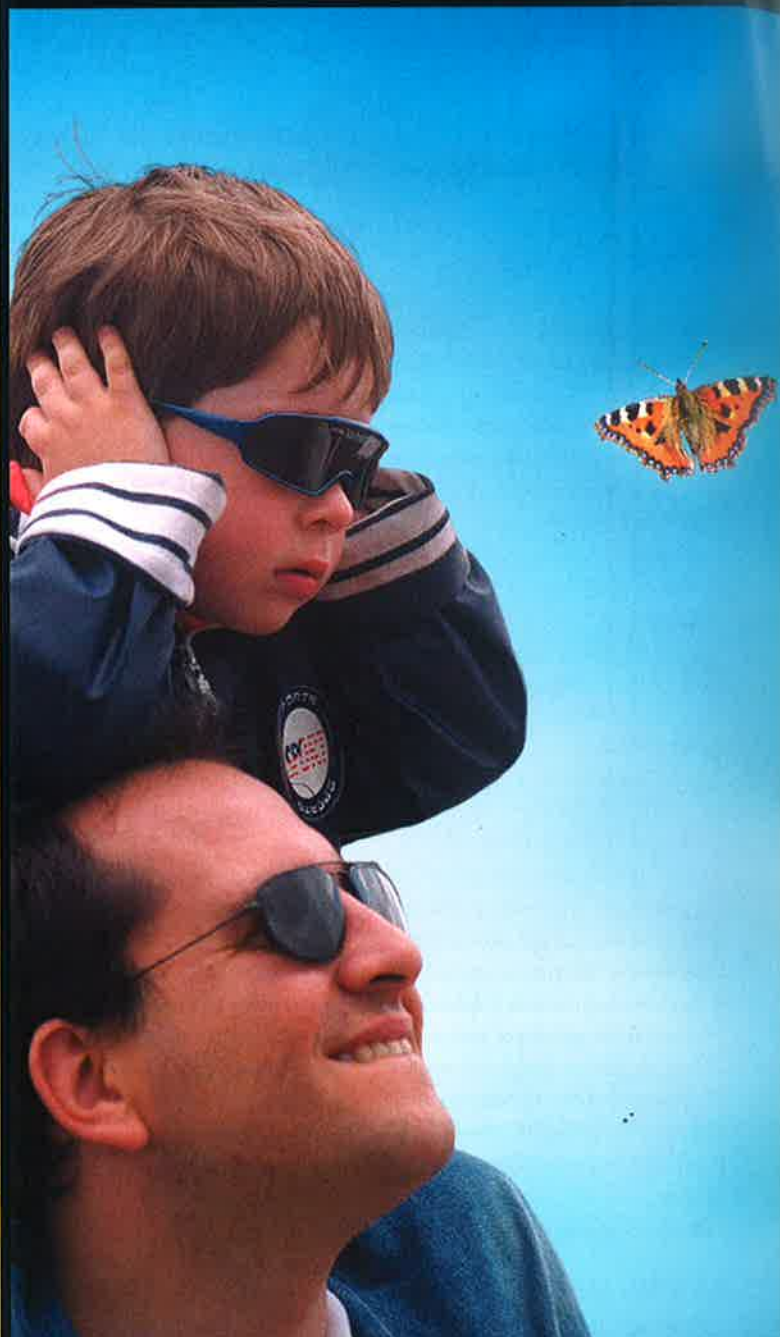


CD

Tutaj, ponad to, co już napisaliśmy o płytach DVD, wielkiej filozofii nie ma. Wyjątek stanowią płyty CD-RW, które występują w trzech wariantach: dla prędkości 1-4x, 10-12x (High Speed) oraz szybszych (Ultra Speed – koszt to około 5 złotych) i nie można płyty Ultra nagrać w nagrywacz obsługującej maksymalnie prędkość x12 lub niższą, a High – tylko x4.



opcjonalnemu pomocnikowi przygotowanie większości płyt sprowadza się do paru kliknięć myszą. Innymi słowy – nie ma co do zwykłego nagrywania szukać czegoś innego.



USŁYSZEĆ TO UWIERZYĆ

Wysoka jakość brzmienia.
Realistyczne efekty dźwiękowe.
Precyzyjne pozycjonowanie dźwięku w przestrzeni.



GŁOŚNIKI 5.1
INSPIRE
T6060



www.creative.pl

Creative Labs Sp. z o.o. ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa;

tel.: (022) 853 02 66, fax: (022) 843 22 83; e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy: AB S.A., tel.: (071) 32 40 500; ABC Data Sp. z o.o., tel.: (022) 676 09 00;

Action Sp. z o.o., tel.: (022) 332 16 00; NTT System, tel.: (022) 610 10 36

Partnerzy Detaliczni: Media Markt, Vobis Digital, PTR Sferis, Komputronik oraz wszystkie dobre sklepy komputerowe.

Systemy zapisu

Dane na płytach można zapisywać na kilka sposobów, warto więc wiedzieć, co do czego nadaje się najlepiej.

Zapis jednosesyjny

Najbardziej standardowy. Wszystkie dane nagrywa się za jednym zamachem, a do płyty nie można później niczego dopisać. Zalety to największa kompatybilność, nieco większa prędkość samego nagrywania i największa pojemność (choć to ostatnie w przypadku płyt DVD nie ma już większego znaczenia, bo straty spowodowane sesjami są w porównaniu do pojemności płyty minimalne). Wadą jest natomiast fakt, że nawet jeśli na płycie zapisaliśmy jedynie parę megabajtów, od tego momentu będzie się ona zachowywać jak zwykły DVD-ROM. Uwaga: by mieć pewność, kopie płyt najlepiej wykonywać właśnie w tym trybie.

Zapis multisesyjny

Dane można zapisać w kilku sesjach, dopisując nowe informacje w dowolnym momencie lub „kasując” stare (choć samo „skasowanie” nie zwalnia miejsca na płycie, sprawia jedynie, że dane są niewidoczne bez użycia specjalnych programów). Niestety jeśli nie zamkniemy płyty (co jednak sprawia, że nie można już na niej dopisać nowych danych), wiele czynników nie będzie mogło jej odczytać. Nie jest to jednak problem, jeśli w roli czytelnika używamy nagrywarki.

Zapis pakietowy

W tym trybie płyta DVD czy CD staje się po prostu kolejnym napędem, na który można kopiować dane za pomocą Explo-

ratora Windows czy Total Commandera. Niestety, wymaga on zainstalowania specjalnych sterowników, bez których nie będzie go można używać. W zależności od systemu operacyjnego mogą być one również potrzebne, by płytę w ogóle odczytać. Innymi słowy, polecamy tylko do zadań specjalnych.

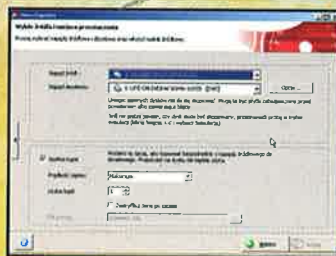
Inne opcje

Joliet pozwala zachować długie nazwy plików – jeśli nie zostanie wybrana, nazwy plików zostaną ograniczone do 8 znaków + 3 znaki na rozszerzenie. Domyślnie jest ona włączona i lepiej niech tak zostanie. Uwaga: nawet w tym systemie nazwy plików muszą być krótsze niż w Windows, ale Nero wyświetli komunikat, jeśli pojawi się problem – wtedy wystarczy zmienić nazwę (albo pozwolić to zrobić automatowi), i po kłopotcie.

UDF – standardowy system zapisu plików nie pozwala na umieszczenie plików większych niż około 2 GB. Jeśli musimy nagrać coś większego, nie mamy innego wyboru. Uwaga: lepiej nie używać tego systemu jako standardowego, bo nie każdy napęd potrafi go odczytać.

Kopiujemy CD/DVD z danymi

Uruchamiamy Nero, wybieramy opcję Kopiuji, wybieramy opcje nagrywania, wkładamy płytę, którą chcemy skopiować. Jej zawartość łąduje na dysku twardego, wkładamy płytę docelową i po paru



kolejnych minutach mamy gotową kopię. Szybko, łatwo i przyjemnie, ale to najprostszy przypadek.

DVD-Video

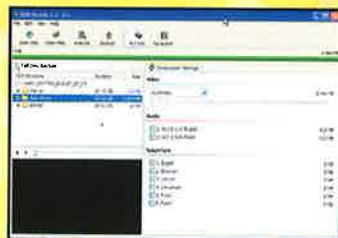
Choć można skorzystać z Nero, lepsze rezultaty osiąga się używając programów wyspecjalizowanych. Przy kopiowaniu płyt DVD-Video może się przecież zdarzyć sytuacja, że zechcemy przekopiować coś z płyty DVD-9 na DVD-5 – ze względu na różnice w cenie pomiędzy płytami nie jest to w końcu nic dziwnego. W wielu przypadkach będzie się to wiązało z mniejszym lub większym spadkiem jakości, ale jeśli użyjemy dobrego narzędzia (np. darmowego programu DVD Shrink), różnice będą zazwyczaj pomijalnie małe. Jedyny problem to konieczność zapewnienia wolnego miejsca na dysku (15 GB

powinno wystarczyć) i dość długi czas trwania całej operacji – bo film trzeba w takim przypadku przekodować, a to trochę trwa.

Inny problem mogą stanowić zabezpieczenia (patrz ramka Prawo autorskie a kopia), jednak jeśli z rachunku sumienia wyjdzie nam, że racja stoi po stronie klienta, wystarczy skorzystać z Google'a (ze względu na „szarość” tematu bezpośrednich linków nie podamy), by znaleźć programy, które zabezpieczeniami się nie przejmują. Dobrym przykładem jest tutaj darmowy kombajn Riplt4Me, który potrafi skorzystać z dobrodziejstw wspomnianego już DVD Shrink, pozwala więc na wykonanie kopii wszystkich dostępnych na rynku płyt DVD, nawet jeśli wiąże się to z przekodowaniem filmu z DVD-9 na DVD-5.

CD Audio

Można wprawdzie użyć do tego Nero, ale lepsze rezultaty (zwłaszcza przy nieco porysowanych płytach) można osiągnąć, używając darmowego EAC-a (www.exactaudiocopy.de). Tworzy on najwerniejsze kopie płyt, ale (tak przynajmniej podaje jego twórca na stronie domowej programu) potrafi obsłużyć jedynie niektóre nagrywarki. Jeśli z twoją będzie miał problem, nie załamuj rąk. Wystarczy najpierw zapisać zawartość płyty jako pliki WAV na dysku, a następnie nagrać je na płytę w Nero. W przypadku danych audio warto użyć niższych prędkości



LightScribe kontra druk atramentowy

Nie musicie wierzyć nam na słowo, jeśli chodzi o przewagę druku atramentowego nad LightScribe. Poniżej prezentujemy wyniki małego testu: oba „wydruki” wykonano w maksymalnej jakości, odpowiednio w LG GSA-E10L i Canonie IP5200.



Oryginał stworzony przez nasze wspaniałe DTP



LightScribe w akcji – jak stara fotografia w sepii...



Wydruk atramentowy – całkiem niezłe kolory i kontrast.

Podpisujemy płyty

Pisaki

Sposób najprostszy i najtańszy. Trzeba tylko pamiętać, by używać pisaków przeznaczonych do płyt, bo niektóre z dostępnych na rynku mogą uszkodzić lakier chroniący warstwę odbłaskową, a tym samym zniszczyć dane.

LightScribe

Nie jest to technologia nowa, ale ze względu na wyższe ceny tak napędów, jak i samych nośników jakoś specjalnej popularności nie zyskała. Jej wadą jest też powolność samego procesu „zdobienia” płyty – czeka się często dłużej, niż trwa samo nagranie (ponad dwadzieścia minut przy bardziej skomplikowanej grafice!) Poza tym nadruk tworzony jest tylko w odcieniach szarości.

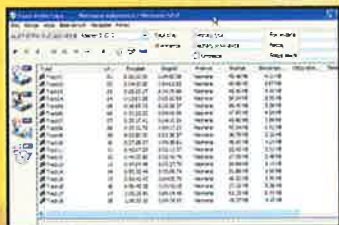
Drukarka atramentowa

Niektóre drukarki atramentowe (np. Canon IP5200) sprzedawane są ze spe-

cialnymi adapterami, dzięki którym można drukować także na płytach CD/DVD. Trwa to znacznie krócej niż wypalenie płyty LightScribe'em (w przypadku wspomnianego Canona gotową płytę otrzymujemy w jakiejś piętnaście sekund), można stosować kolor, a same płyty są tańsze – niestety, trzeba najpierw zainwestować w drukarkę, która taką możliwość oferuje.

Nalepki

Teoretycznie pozwalają na przygotowanie kolorowych nadruków za pomocą dowolnej drukarki atramentowej, ale mają dwie poważne wady. Same zestawy są dość drogie (około 70 złotych za 50 nalepek), a do tego nawet minimalnie krzywo nalepiony nadruk może doprowadzić do uszkodzenia napędu (a na pewno zwiększy jego głośność). Nie polecamy.



nagrywania: muzyka jest bardziej podatna na błędy, a przecież zależy nam na jak najlepszej kopii.

W przypadku płyt z zabezpieczeniami sytuacja jest niestety nieciekawa. Można wprawdzie spróbować użyć programów, które zabezpieczenia obchodzą (np. CloneCD), ale ich skuteczność zależy zarówno od użytych zabezpieczeń, jak i posiadanego napędu. A że w dodatku płyty z zabezpieczeniami są często dużo bardziej podatne na błędy – cóż, najlepiej po prostu trzymać się od nich z daleka.

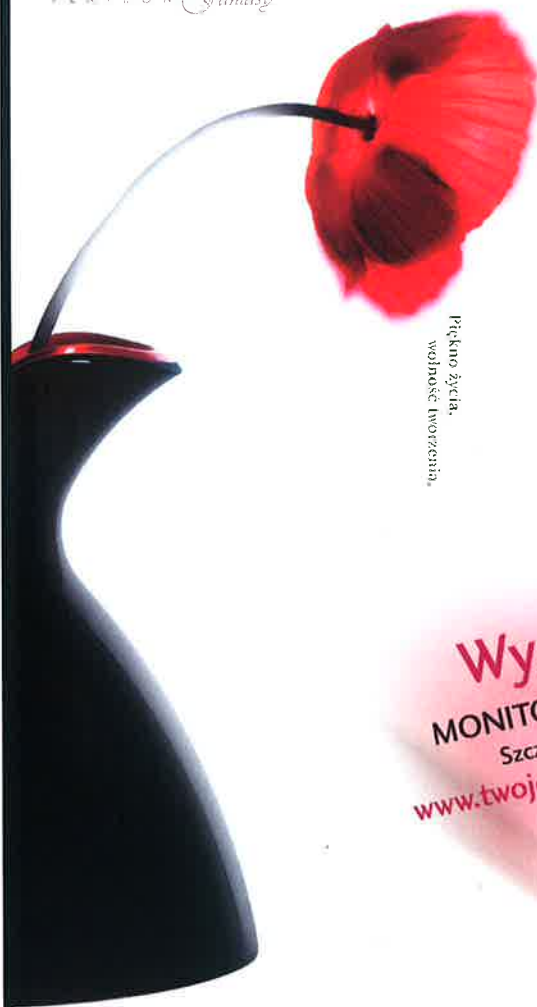
CD/DVD z grami/programami

Płyty bez zabezpieczeń (chodzi o zabezpieczenia płyty, stosowane zazwyczaj w przypadku gier, a nie na przykład o sam numer seryjny) można skopiować za pomocą Nero, wybierając zwykłą opcję

kopiowania. Niestety, uzyskany w ten sposób klon da się wprawdzie zainstalować, ale już się nie uruchomi – otrzymamy komunikat, by włożyć do napędu oryginalną płytkę. Problemu takiego nie będzie w przypadku większości programów, z Windows czy Office włącznie – są one wyposażone w inne systemy zabezpieczeń, które na szczęście nie uniemożliwiają wykonania kopii nośnika.

Jak natomiast poradzić sobie z zabezpieczonymi grami? Prostej sposobu niestety nie ma (bo niektóre zabezpieczenia skopiować się da używając specjalnych programów, jak BlindWrite, ale te nowsze albo wymagają konkretnego modelu napędu, albo w ogóle nic się z nimi nie zrobi), dlatego najlepszym wyjściem jest dbanie o płyty, zwłaszcza tę wymaganą do uruchomienia gry (pozostałe nie są zabezpieczone i można je bez problemu skopiować). Bo gdy ulegnie zniszczeniu... na szczęście ostatnio jeden z polskich dystrybutorów wprowadził dożywnię gwarancję na nośniki, co problem rozwiązuje. ■ Allor

FLATRON Fantasy



Piękno życia.
wolność tworzenia.

Wygraj
MONITOR LCD LG
Szczegóły na
www.twojepozycje.lge.pl

inspiruje

Monitory LCD 19" Flatron L1900J, 1900R, 1900E

- Jasność: 300cd/m² • Kąt widzenia: 170° (pion) / 170° (poziom) •
- Kontrast: 2000:1 (DFC) • Rozdzielczość: 1280 x 1024 (SXGA) •
- Czas reakcji: 4ms • Połączenie z PC: 15-stykowe złącze D-sub, DVI-D •



Life's Good **LG**

www.lge.pl

■ NVIDIA G80
■ TEDEFON – SAMSUNG
■ IIYAMA PROLITE E1700S
■ CREATIVE XMOD
■ APOLLO INDIANAPOLIS

■ THERMALTAKE LANBOX
■ EPSON P-3000
■ ANDY DC

12/2006

TEDEFON ;)

Tede – jeden z najbardziej znanych polskich artystów sceny hip-hopowej – oraz Samsung Electronics Polska wprowadzają na polski rynek TEDEFON. Wygląd telefonu został zaprojektowany przez Tede, a przygotowany przez Cybe – jednego z najlepszych malarzy graffiti w Polsce. Tedefon wyposażony jest w specjalnie przygotowane tapety i dzwonki MP3 z muzyką hip-hop, związane z czwartą solową płytą Tede „Esende Mylfon”.

Tedefon został stworzony na bazie jednego z nowych aparatów Samsunga – E380. Wyposażony jest m.in. w aparat fotograficzny o rozdzielczości 1,3 megapiksela, kamerę wideo, odtwarzacz MP3, Bluetooth, EDGE, GPRS oraz

funkcję Mobile Tracker (wysyła SMS z lokalizacją telefonu na wprowadzony wcześniej numer w przypadku wymiany karty SIM w telefonie – ta funkcja może pomóc w znalezieniu zgubionego lub skradzionego telefonu). Tedefon będzie dostępny w limitowanej serii 250 numerowanych egzemplarzy w sklepach EMPIK.

pl.samsungmobile.com



LANBOX

Thermaltake zaprezentował najnowszą przenośną obudowę przeznaczoną dla graczy, którzy aktywnie uczestniczą w spotkaniach LANParty. Nowy produkt, nazwany LANBOX, to idealne rozwiązanie dla tych, którzy chcą być mobilni bez ograniczania wydajności swoich jednostek. Obudowa zgodna jest ze standardem Micro ATX lub mini ITX. Może pomieścić zasilacz ATX PS2 oraz karty graficzne w technologii Nvidia SLI lub ATI CrossFire. Dodatkowo LANBOX zbudowano z aluminiowych modułów, które pozwalają szybko rozebrać obudowę, aby zainstalować w niej potrzebne komponenty. Producent zadbał też o dobre chłodzenie – w obudowie można zamontować do czterech wentylatorów. Urządzenie w Polsce będzie kosztowało 444 zł.

www.veracomp.pl



Epson P-3000

To multimedialna przeglądarka połączona z dyskiem twarde. Wyposażono ją w duży 4-calowy ekran LCD Epson Photo Fine Ultra, w którym po raz pierwszy zastosowano czterokolorowy system filtrów. Pozwala on uzyskać szerszą gamę kolorów i bardzo dobrą jakość obrazu. W połączeniu z dyskiem twarde o pojemności 40 GB i pojemnym akumulatorem daje to wszechstronne narzędzie do przechowywania i przeglądania zdjęć, słuchania ulubionej muzyki i oglądania filmów. Sugerowana cena detaliczna to 1996 zł.

www.epson.pl



G80

Już niedługo (może właśnie gdy czytacie tę informację) światową premierę będzie miał najnowszy układ graficzny firmy Nvidia znany pod enigmatyczną nazwą G80. Jak zapowiada producent, ma to być rewolucja na miarę pojawienia się pierwszych kart GeForce na rynku. Jedną z ważniejszych nowinek jest unifikacja shaderów (punktów i wierzchołków) w jeden duży zbiór (do 125 potoków!) dynamicznie zarządzany przez odpowiedni podsystem procesora graficznego. Komunikacja z pamięcią GDDR4 ma się odbywać poprzez magistralę 384- i 320-bitową. Oczywiście karty GeForce 8800 GTX i GeForce 8800 GTS (takie nazwy mają nosić pierwsze układy) będą w pełni zgodne z DirectX 10 (Windows Vista), wprowadzono także kilka nowych technologii poprawiających trójwymiarowy obraz w grach (Lumenex Engine – zmienne-precyzyjność obliczeń poszczególnych punktów

obrazu, 128-bit Floating Point High Dynamic Range (HDR) Lighting – precyzyjne, zmiennoprecyzyjne obliczenia efektów dynamicznego oświetlenia, Quantum Effects Technology – obliczenia fizyki wykonywane za pomocą wolnych potoków procesora lub nawet kilku, połączonych znaną już technologią SLI). O tym, co oferują aktualnie karty nowego typu, najprawdopodobniej przekonacie się już za miesiąc. Jeśli bowiem nic nie stanie na przeszkodzie, przedstawimy wam test jednej z tych konstrukcji.

www.nvidia.pl



2 ms iiyama

Modele ProLite E1700S i ProLite E1900S zostały poddane w laboratoriach iiyama modyfikacjom, dzięki którym ich czas reakcji został zredukowany do 2 milisekund – tak zapewnia producent – parametrem ma szczególne znaczenie w grach komputerowych. ProLite E1700S-2 (wersja 17-calowa) i ProLite E1900S-2 (panel 19-calowy) cechują się niezłym kontrastem (700:1) i odpowiednią jasnością (300 cd/m²). Panele te są dostępne w dwóch wersjach kolorystycznych – klasycznym czarnym i bardziej nowoczesnej wersji srebrnej. Ich sugerowane ceny brutto wynoszą odpowiednio 899 zł (srebrna 17-tka), 949 zł (czarna 17-tka) oraz 1159 zł (19-tka, niezależnie od koloru obudowy).

www.iiyama.pl



Apollo Indianapolis

Na półki sklepowe trafił właśnie nowy model kierownicy Apollo Indianapolis. Wyposażono ją w 10 przycisków, manetkę zmiany biegów, pedały i system Dual Vibration Feedback. Masywny korpus przyczepiany do podłoża za pomocą przysawek można także położyć na kolanach. Za pomocą przełącznika znajdującego się z boku kierownicy możemy wybrać, czy do przyspieszania i hamowania będą służyły pedały czy manetki umieszczone za kółkiem. Kierownica przeznaczona jest do komputerów PC i konsoli PlayStation 1 i 2. Jej cena to 149 zł.

www.apollo.eu

Creative Xmod

Urządzenie zaprojektowane na bazie platformy X-Fi Xtreme Fidelity, poprawia brzmienie muzyki z plików MP3, WMA, iTunes i AAC do poziomu – ponoć – przewyższającego jakość oferowaną przez CD Audio. Creative Xmod jest urządzeniem wielkości telefonu komórkowego, które podłącza się pomiędzy komputer PC, Apple lub odtwarzacz iPod, ZEN, a głośniki lub słuchawki. Creative Xmod wzmacnia niskie i wysokie częstotliwości, zwiększając jednocześnie dynamikę dźwięku. Creative Xmod dostępny jest na rynku polskim od października w cenie 299 zł.

www.pl.europe.creative.com

Fotel do... symulacji

Simulator ANDY DC to kompletny system multimedialny, który ma zapewnić realistyczne doznania podczas grania w symulatory samochodowe zarówno pod względem wizualnym, jak i fizycznym, tj. drgania silnika, karoserii itd. Zestaw składa się z fotela rajdowego produkcji SPARCO, wyposażonego w specjalny system wibracji Guitammer. Wysokiej jakości głośniki Spherex 5.1 odpowiadają za sferę audio. W komplecie z fotelami znajduje się kierownica Logitech MOMO Racing, która oferuje precyzyjną połączoną z dobrą ergonomią. Całość urządzenia osadzona jest na konstrukcji z polerowanych rur ze stali nierdzewnej oraz blach stalowych malowanych proszkowo. Zastosowanie: komputer PC, konsole PlayStation, Xbox.

www.4max.pl



Emperor Recorder 2

Zerwij kajdany czasu!
Nagrywaj z „Time Shift”

 **WBUDOWANY
DYSK TWARDY
160 GB**

Funkcja Time Shift

Jednoczesne oglądanie i nagrywanie w tle. Pozwala cofać, pomijać i przyspieszać oglądany materiał. Wtedy, kiedy tego potrzebujesz, bez konieczności uprzedniego nagrania do końca. Z nagrywarką Manta z dyskiem twardym Jesteś niezależny od pory i czasu nadawania Twoich ulubionych programów i filmów, a nawet od reklam...

Nagrywa  DVD+R/RW	Do 102 godzin nagrania	Odtwarza MPEG4 XviD
Czyta polskie napisy	Wejście  DV	Wbudowany  Tuner TV



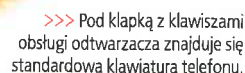
Nowa nagrywarka DVD+R/RW DVD-R/RW
z tunerem TV, obsługująca MPEG4 i XviD z polskimi napisami

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl; Detaliczna sprzedaż
wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43; **Tomsoft**, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa
tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl



TOMSOFT





MULTIMEDIALNY I METALOWY

Nokia N91

Cena: 2395 zł | Dostarczył: Nokia | www.ab.pl, www.nokia.pl

PONIEDAWNO opisywanym Sony-Ericssonie W900i czekałem na kolejne podobne konstrukcje. W alternatywie podaliśmy Nokię N91 – wypadłoby więc i ją poddać testowi...

Telefon jest dość duży i nie należy do lekkich. **Obudowę wykonano w sporej części z metalu**, dzięki czemu z powodzeniem można ją nosić w kieszeni bez dodatkowych pokrowców. Klavisze cyfr są ukryte pod odsuwaną kłapką, na której umieszczono przyciski sterowania multimediami, a tuż pod ekranem minijoystick oraz 4 przyciski wyboru, w tym służący do odbierania i kończenia połączenia. Na prawym boku obok ekranu znajduje się **klawisz włączający menu telefonu**. **Większość operacji, prócz pisania SMS-ów i notatek oraz ręcznego wpisywania numeru, można wykonać bez odsuwania kłapki.**

Ekran zastosowany w tym modelu jest duży (21"), choć nie ucieszy wielbicieli dobrej rozdzielczości, tu jest to 176 x 208 punktów, co jest dziwnym posunięciem, zważywszy na stosowany w N90 ekran o parametrach 352 x 416. Mimo to menu oraz inne funkcje są dość czytelne, a problemy zaczynają się, gdy

zechcemy robić zdjęcia lub przeglądać grafikę czy filmy. Ekran nie jest jedynym wytłumaczeniem gabarytów telefonu. **We wnętrzu ukryto miniaturowy dysk twardy o pojemności 4 GB!** Gdy przyłoży się telefon do ucha, można usłyszeć poruszającą się wewnątrz głowicę. Na tylnej ścianie nie sposób nie zauważyć obiektywu wbudowanej kamery wykonującej zdjęcia z maksymalną rozdzielczością 2 megapikseli (jest schowany za szybą, dzięki czemu nie kurzy się). Na górnej krawędzi – prócz włącznika – umieszczono przełącznik Hold oraz gniazdo mini jack i złącze krawędziowe do pilota-przełączników (pozwala na sterowanie multimediami bez wyjmowania telefonu z kieszeni lub futerału).

Wspomniane powyżej **multimedia to dość mocna strona urządzenia**. Nie dość, że odtwarzane utwory mogą być korygowane ustawieniami equalizera (predefiniowane), to na dodatek można z nich korzystać niemal w każdym momencie pracy z telefonem – sterowanie za pomocą klawiszy na klapce.

To jeszcze nie wszystko. Sortowanie utworów odbywa się na kilka sposo-

bów. Cała lista z katalogów może być wyświetlana w porządku alfabetycznym, ale także można je poukładać gatunkami, wykonawcami, albumami, kompozytorami, a na dodatek można tworzyć własne listy. Do tego **wyboru konkretnego utworu można dokonywać tak, jak ma to miejsce z wyszukiwaniem osób w książce telefonicznej – niezwykle szybko i intuicyjnie.**

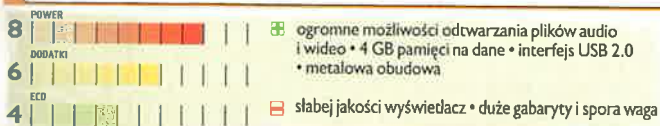
Co ciekawe, można odsłuchiwać pliki MP3, WMA i inne nie tylko poprzez słuchawki, ale także poprzez wbudowany zestaw głośnomówiący. Co prawda, jakość wtedy nie jest najwyższa, lecz nie tylko mi możemy cieszyć się dźwiękiem. **Ciekawostką jest wbudowany syntezator mowy**, który po włączeniu stara się poinformować nas metalicznym głosem, kto do nas dzwoni. **Wpisywanie SMS-ów, redagowanie MMS-ów nie nastręcza problemów**, no, chyba że użytkownik nijak nie przyzwyczaił się do niewielkich przycisków ukrytych pod klawką. Podobnie obsługa odtwarzacza i kamery-aparatu cyfrowego. **Zdjęcia w maksymalnej rozdzielczości 1600 x 1200** nadają się do sporządzania MMS-ów, do archiwum domowego, ale wydruki z nich nie są już rewelacyjne – jak to w przypadku komórek bywa. Urządzenie dysponuje 8-krotnym powiększeniem cyfrowym.

Przy tego typu kombajnach ważne jest także zapotrzebowanie na energię. Bateria nie ma monstrualnych rozmiarów, a mimo to wystarcza prawie na 3 godziny ciągłych rozmów i „zabawy” funkcjami telefonu. Słuchanie muzyki z minimalną liczbą rozmów pozwala na ponad 6 godzin ciągłej pracy, a w trybie czuwania może wytrwać nawet ponad 4 dni. Uważam to za całkiem dobry wynik.

Oczywiście nie można zapomnieć o całej gamie innych możliwości telefonu – może pracować jako dysk przenośny, wykorzystuje się do tego szybkie złącze USB 2.0. Dokładnie w taki sam sposób kopiowane są również do telefonu utwory (pliki multimedialne) do późniejszego odtwarzania na samym telefonie. Do tego N91 obsługuje również Bluetooth oraz transmisję danych z wykorzystaniem CSD, HSCSD, GPRS, EDGE, WiFi 802.11g i WAP 2.0.

Jeśli kogoś nie zrażą gabaryty (i cena...), a szuka uniwersalnego telefonu z zaawansowanymi funkcjami multimedialnymi, to mogę z czystym sumieniem polecić mu Nokie N91. ■ **Mike-L**

Nokia N91



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

SAPPHIRE LIQUID COOLED X1950 XTX TOXIC

>>> Pamięci chłodzone są radiatorami, a na GPU zamontowano blok wodny.

>>> Radiator, wraz ze zbiornikiem wyrównawczym, wentylatorem oraz przełącznikiem i potencjometrem regulującym obroty umieszczono w osobnym module.

>>> Za bardzo wysoką wydajność uzyskaną z podkręconego, pojedynczego układu graficznego.

TOKSYCZNIE SZYBKĄ!

Sapphire Liquid Cooled X1950 XTX TOXIC

Cena: 2050 zł | Dostarczył: NTT System | www.ntt.pl, www.sapphiretech.com

W OSTATNIM czasie trudno było o na tyle szybkie karty, by pobić wynikami poprzednio prezentowane konstrukcje (tych chłodzonych ciekłym azotem raczej staramy się unikać). Oczywiście są karty typu CrossFire, SLI czy ostatnio QuadSLI, lecz są one wieloprocessorowe – zwykle bardzo drogie, a przynoszą zysk mocy w granicach 30-80% od jednokładowej konstrukcji.

Do czasu prezentacji zapowiadanych przez największych producentów kart graficznych nowej generacji na razie skupmy się na teście **Sapphire Liquid Cooled X1950 XTX TOXIC**.

Sapphire jest cokolwiek nietypowy, gdyż składa się z dwóch części, a mianowicie standardowej karty podłączonej do portu PCIe 16x oraz tej zajmującej jeden dodatkowy slot, która jest jednocześnie zbiornikiem wyrównawczym i radiatorem odprowadzającym ciepło odbierane przez blok wodny umieszczony na pierwszej.

Może brzmieć to skomplikowanie, ale jak widać na zdjęciu, **jest to po prostu zamknięty i gotowy do użycia system chłodzenia płynem** ze wszystkimi jego klasycznymi elementami, zamknięty w dodatkowym module.

	Sapphire Liquid Cooled X1950 XTX Toxic Standard	Sapphire Liquid Cooled X1950 XTX Toxic 4 Antyalias/8 Aniso
* SM – Shader Model		
3DMark 03/05/06	19738/8809/4973	14374/8662/4366
Codecreatures	8745	8220
X-3 Reunion (1600 Max/Glow)	57,762	54,788
Farcry (1024/1600 Max Detail)	73,48/75,16	72,39/74,98
Quake 4 (Ultra 1024/1280/1600)	97,9/95,1/95,0	93,9/93,1/90,7
Fear (Max - 1024/1600)	86/66/45	70/54/36
Splinter Cell: Chaos Theory SM* 1.1 1024/1600 (SM* 3.0)	120,75/98,89 (115,75/75,50)	118,52/82,94 (111,13/71,34)

Sapphire Liquid Cooled X1950 XTX TOXIC

POWER	9	wydajne i niezbyt głośne chłodzenie karty płynem
ODDATKI	5	• podkręcona jest niezwykle szybka jak na jednokładową kartę
ECO	7	• dostęp do przełączników i potencjometru
		• w trybie wydajnej pracy chłodzenie trochę daje się uszom we znaki (jeśli akurat się nie gra) • cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Procesor 3D: ATI Radeon X1950 XTX
Pamięć: 512 MB GDDR4
Magistrala: PCI Express 16x
Dostęp do pamięci: 256-bitowy
Wyjścia DVI: tak, dwa
Zegary (GPU/MEM): 695/1998 MHz (z APE)
VIVO: tak
Dodatkowe zasilanie: wymagane
Oprogramowanie: APE (podkręcanie), Cyberlink PowerDirector 4 DE i PowerDVD 6 2CH, gra The Da Vinci Code

Alternatywa



Palit GeForce 7950 GX2
Cena: 2250 zł
www.palit.com.tw

Karta to hybryda łącząca na jednej płycie drukowanej dwa układy graficzne Nvidii. Jest to coś w rodzaju SLI, ale działające na jednym złączu PCIe 16x. System jest bardzo szybki, ale do tanich nie należy.

Na nim znajduje się przełącznik, którym wybiera się tryb pracy układu – wydajny (jeśli karta bardzo często i przez dłuższy czas jest maksymalnie obciążana) oraz standardowy (gdy z maksymalnych parametrów korzystamy w mniejszym stopniu). Jest to dość dobre rozwiązanie, gdyż podczas gry głośniejsza praca całości i tak nie przeszkadza, ale... **by wybrać ten tryb lub przełączyć na cichszy, trzeba otwierać obudowę komputera**. A można było wyprowadzić to na panel przedni, na śledź, czy skorzystać z automatycznego doboru przepływu wody i obrotów wentylatora zależnie od temperatury układu, jak ma to miejsce już chyba w większości kart graficznych (przy regulacji nawiewu na radiatory).

Mimo tych drobnych mankamentów musimy bez bicia przyznać, że **karta jest szybka...** Wyniki uzyskane przez X1950 XTX Toxic świadczą o tym, że w obecne na rynku tytuły można bez przeszkód grać w najwyższych rozdzielczościach przy włączonych wszelkich bajerach poprawiających grafikę. Do najwyższych rozdzielczości (2560 x 1600) i tak będą potrzebne dwie karty tego typu (podobnie w przypadku konkurencji). Dzięki zastosowaniu tego systemu chłodzenia standardowy zegar procesora karty 650 MHz został podkręcony w aplikacji Sapphire APE (dołączonej do karty) do wartości 695 MHz (innymi programami uzyskaliśmy jedynie 680 MHz!).

Jeśli nie macie ochoty bawić się w spinanie ze sobą dwóch lub więcej kart graficznych, martwić się odprowadzaniem ciepła i nie będzie wam przeszkadzało chłodzenie płynem, które zamontowano na karcie, pomyślcie nad zakupem Sapphire Liquid Cooled X1950 XTX TOXIC – bo choć kosztuje немало, pozwala na całkiem niezłą zabawę. ■ **techNICK**

Zestaw testowy: płyta – ASUS P5WD2-E Premium, procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), pamięci – 2 x Gell. 512 MB PC2-5300, zasilacz – SilverStone SST-ST605, karta dźwiękowa – Creative X-Fi

BELLWOOD MP3 PLAYER 102

Cena: 155 zł | Dystrybutor: Bellwood
www.bellwood.pl

KORR MP3 PLAYER 221

Cena: 99 zł | Dystrybutor: Korr
www.korr.pl

PENTAGRAM VANQUISH RT VIDEO

Cena: 369 zł | Dystrybutor: Pentagram
www.mmv.pl

Trzech tenorów

WYPUSZCZANE dziś playery MP3 zaczynają coraz bardziej się do siebie upodabniać. Nic dziwnego, część z nich różni się tak naprawdę tylko obudową...

Propozycja Korra do złudzenia przypomina mi odtwarzacz Wiwa, który testowałem kilka miesięcy temu. Nieprzypadkowo – tak naprawdę to dokładnie ten sam sprzęt, z identycznym interfejsem i bebechami. Różnice są widoczne, jeśli chodzi o wykonanie, a tu niestety Korr wypada odrobinę gorzej. Zrobiony jest ze średniej jakości plastiku, który jest bardzo lekki i nie sprawia wrażenia solidnego. Sam dźwięk nie pozostawia wiele do życzenia, choć na pewno polecałbym kupić inne słuchawki.

KMP 221 wyposażony jest w 512 MB pamięci i dyktafon (jak zwykle bez rewelacji), brak mu niestety radia. W sumie odtwarzacz całkiem niezły – zwłaszcza gdy się spojrzy na jego cenę.

Uczucie *deja vu* nie opuściło mnie, gdy zacząłem używać playera **Bellwooda**. To też naprawdę dokładnie ten sam sprzęt – oparty na identycznym układzie, choć dużo lepiej wykonany i wyposażony dodatkowo w niezłe radio oraz 1 GB pamięci.

Estetyczny czarny plastik został tu dodatkowo pokryty cieniutką warstwą powłoki gumopodobnej. Co najciekawsze, koszt zakupu tego odtwarzacza to tylko 155 złotych – dawno nie widziałem tak dobrej relacji jakości do ceny!

Najbardziej wypasionym odtwarzaczem z opisywanej tu gromadki jest nowa propozycja Pentagrama – **Vanquish RT Video**. Nie ma on już nic wspólnego z opisywanymi wcześniej. Jest to tak zwany **odtwarzacz MP4**. Oznacza to, że służy on nie tylko do słuchania plików MP3, ale także oglądania plików wideo (choć nie tych zapisanych w formacie MPEG-4, którego odmianą są DivX-y). Pozwala on zresztą nie tylko na słuchanie i oglądanie filmów, ale także nagrywanie muzyki i dźwięków (dyktafon) i przeglądanie zdjęć. Tyle teoria.

Praktyka pokazuje, że ani do zdjęć, ani tym bardziej do wideo tego typu sprzęt się nie nadaje. Owszem – można zobaczyć sobie na małym ekraniku jakąś krótką animację, jednak oglądanie pełnometrażowego filmu byłoby tu raczej katorgą.

Produkt Pentagrama, jak większość wychodzących dziś odtwarzaczy, cechuje się przyzwoitą jakością dźwięku i słabym dyktafonem

(tego przeskoczyć się chyba nie da). Dodatkowo oferuje również całkiem niezłe radio. Duży plus należy się za to za możliwość wyświetlania plików tekstowych – wreszcie nie ma problemów z polskimi znakami, choć przenoszenie wyrazów i znaków interpunkcyjnych wciąż pozostawia nieco do życzenia. Główną zaletą playerów z RT w nazwie jest to, że są one **prywatną stacją radiową**, tj. potrafią nadawać sygnał na określonej częstotliwości, który później może zostać przechwycony przez znajdujące się nieopodal radio.

Żadnych zastrzeżeń nie mam też do samego wyglądu urządzenia i jego wykończenia. Vanquish zasilany jest z wbudowanego akumulatora, który można ładować przez USB lub dzięki dołączonej ładowarce samochodowej. **To niewątpliwie najlepszy z prezentowanych tu playerów, choć jednocześnie najdroższy.** Jeśli nie skorzystasz z opcji transmitowania dźwięku do radia, zdecyduj się raczej na tańsze urządzenie. ■ MQC

Rzeczywisty wymiar



Konkret:

Mikrofon
Pamięć: 1 GB
Wyświetlacz: OLED 1,8"; 26 tys. kolorów
Obsługiwane pliki: MP3, WMA, WAV, SMV, TXT, JPEG, LRC
Zasilanie: akumulator litowo-jonowy
Obsługa wideo: SMV
Pliki TXT: z polską czcionką
Radio: z możliwością nagrywania
Transfer: USB 2.0
Waga: 44 g
Dodatkowo: transmitter FM (zasięg 10 m)

Rzeczywisty wymiar



Konkret:

Mikrofon
Obsługiwane pliki: MP3, WMA, WAV
Zasilanie: 1 x AAA
Pamięć: 512 MB
Wyświetlacz: LCD
Transfer: USB 2.0
ID3-TAG

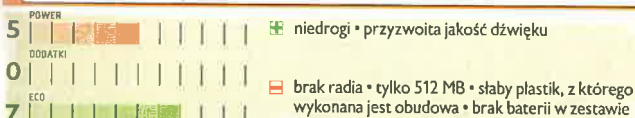
Rzeczywisty wymiar



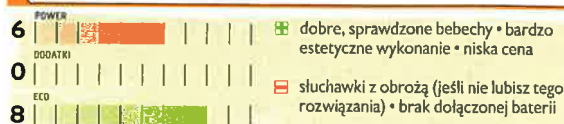
Konkret:

Radio
Mikrofon
Obsługiwane pliki: MP3, WMA, WAV
Zasilanie: 1 x AAA
Pamięć: 1 GB
Wyświetlacz: LCD
Transfer: USB 2.0
ID3-TAG

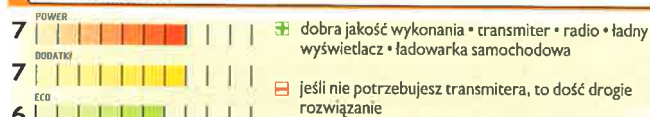
Korr MP3 Player 221



Bellwood BMP 102



Pentagram Vanquish RT Video



SPEED LINK STRIKE²

>>> Kształt pada do złudzenia przypomina kontroler z PS2.



UDERZENIE W... SONY!

Speed Link Strike²

Cena: 42 zł | Producent: Speed Link | www.mmv.pl, www.speed-link.com

GAMEPADÓW

ci u nas dostatek. Mimo dużego wyboru istnieje ciągle spora rzesza użytkowników, którzy uznają pady stosowane w Sony PlayStation 2 za ideał. Wiele producentów w lepszy lub gorszy sposób próbowało „podrobić” te konstrukcje. Z nader różnym efektem...

Speed Link Strike² to niemal wierna kopia pada Sony. Różnice to kształt klawiszy obsługiwanych palcami wskazującymi, sterownika 8-kierunkowego oraz przycisków funkcyjnych na środku. Przezroczyste tworzywo sprawia, że nie tylko widać płytki drukowane i mechanizmy, ale także pracę dwóch mimośrodowych silniczków odpowiedzialnych za wibrację, które są nawet wyraźniejsze niż w produkcie Sony, na dodatek możemy bardzo płynnie sterować ich siłą.

Ciekawą opcją jest możliwość przyporządkowania nawet 16-przyciskowego kombo do jednego z wybranych klawiszy. Przydaje się to szczególnie przy bijatykach.

Żeby nie było za słodko, są też minusy. Tworzywo jest matowione, lecz mimo to po dłuższej zabawie pad wyszlizguje się ze spoconych dłoni – **brakuje jakichś gumowych wypustek**. Drugim mankamentem jest martwe pole potencjometrów w analogowych manetkach. Wychył o 2/3 wyczerpuje zakres i dalszy ruch jest już jałowy – kalibracja nie rozwiązuje tego problemu.

Po kilkunastu godzinach spędzonych przy samochodówkach, bijatykach i piłce nożnej muszę stwierdzić, że **całkiem przyjemnie grało mi się tym padem i mimo mankamentów mogę go polecić tym, którzy nie chcą wydawać dużych kwot, a pragną mieć przy peccie kontroler zblizno do tego oferowanego przez Sony przy PS2.** ■ **techNICK**



Konkrety:

2 analogowe manetki
8-kierunkowy sterownik
10 przycisków
włącznik trybu Turbo
programowanie makro: do 16 kroków
wibracja: 2 silniki, regulowana siła

Media-Tech Praetorian
MT1500

Cena: 49,90 zł
www.Media-Tech.pl

jest to przewodowa wersja pada, którego mieliśmy okazję przedstawić w jednym z poprzednich numerów. Dzięki dodaniu przewodu jest zdecydowanie tańszy, a nie stracił nic na funkcjonalności...

Speed Link Strike²

6	POWER	
---	-------	--

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CIESZ SIĘ
KRYSTALICZNIE CZYSTYM,
PRZESTRZENNYM DŹWIĘKIEM 5.1

W DZIEŃ...
AS-500
Home Theatre
System



...I W NOCY

AH-2000
5.1 Surround
Sound System



www.apollomultimedia.eu



APOLLO
multimedia

KODAK EASYSHARE Z710, MODE-COM LCD BOX



>>> Firmowy
akumulator
można w sytuacji
awaryjnej zastąpić
2 bateriami AA.



>>> Ładnie podświetlony i czytelny wyświetlacz to dodatkowy atut LCD BoX.



PRZYBLIŻ | SFOTOGRAFUJ

Kodak EasyShare Z710

Cena: 1249 zł | Producent: Kodak | www.kodak.pl

7,1 MEGAPIKSELI to wielkość matrycy zastosowanej w aparacie Kodak EasyShare Z710. Jest to parametr, na który zwraca uwagę większość potencjalnych nabywców, zatem od razu go podaję, choć po cichu radzę patrzeć przede wszystkim na **fizyczną** wielkość matrycy oraz optykę...

A propos – testowany Kodak ma całkiem **przyzw-
ity obiektyw (10-krotne powiększenie optyczne,**
konstrukcja firmy Schneider-Kreuznach). Całość
opakowana jest w nieco tandetnie wyglądającą, ale
dobrze spasowaną obudowę o niewielkich rozmiarach.
Z miniaturyzacją tutaj nawet lekko przesadzone – gu-
mowany uchwyt wydaje się wygodny, lecz gdy weź-
miemy go w dłoń, okazuje się, że paznokcie szorują
po... obudowie obiektywu!

Innym mankamentem aparatu są szумы, które pojawiają się przy wartościach ISO od 200 w górę. (To właśnie skutek wpakowania 7 mln czujników na niedużą matrycę...) Problemy może sprawić mały i nie najlepszej jakości ekran LCD o przekątnej 2 cali – obraz nie zawsze jest na tyle dobry, by poprawnie wykadrować czy ustawić parametry fotografii. Nie powala też zakres pracy migawki (8-1/1000 sek.) – 1/1000 to w wielu zastosowaniach zdecydowanie za mało. Pochwalić natomiast należy polskie menu oraz dobrze dobrane programy tematyczne z podpowiedziami.

Zdjęcia charakteryzują się dość dobrą jakością jak na tej klasy urządzenie. Czy jednak warto jest blisko 1300 zł? Cóż, jeśli szukasz aparatu z niezłym zoomem, o niedużych rozmiarach i dobrej optyce, będzie to całkiem niezły wybór. Ale nie oczekuj po nim cudów... ■ **MAX i/o**



Konkrety:

Matryca: 7,1 milionów punktów
Rozdzielczość: do 3072 x 2304
pikseli
Wyświetlacz LCD: 2 cale
Zoom optyczny: 10x
Zoom cyfrowy: 5x
Mgławika: 8-1/1000 s
Czułość ISO: Auto, 64, 100, 200,
400, 800
Balans bieli: automatyczny + 4
ustawienia predefiniowane
Korekcja ekspozycji:
+/-2 EV co 1/3 EV
Format zapisu danych: JPEG
Pamięć: 32 Mb wbudowane, złącze
kart SD/MMC
Lampa błyskowa: wbudowana
(zasług do 4,9 m)
Stabilizacja obrazu: brak
Polskie menu: tak
Zasilanie: akumulator Ni-MH lub 2
baterie AA
Wymiary: 9,78 x 7,75 x 7,26 cm
Waga: 285 g (bez akcesoriów)

NIEBIESKO MI

Mode-Com LCD Box

Cena: 43 zł | Mode Com | www.modecom.pl

CORAZ WIĘKSZEJ liczbie użytkowników zaczyna przeszkadzać hałas wydawany przez komputery. Dlatego dość dużym powodzeniem cieszą się panele, które pozwalają na kontrolę obrotów niezależnie od systemu operacyjnego.

Zasada działania panelu LCD Box firmy Mode Com jest prosta. Dwa czujniki mierzą temperaturę. Jeden ma za zadanie monitorować procesor, a drugi wnętrze komputera. Po przekroczeniu 40 stopni Celsjusza włącza się średni tryb, ponad 60 stopni – tryb standardowy, a ponad 85 – alarm. Nie ma regulacji potencjometrem. W sumie to wszystkie opcje. Można jeszcze ustawić czas, po którym ma się włączyć alarm.

Wrażenie psuje trochę niechlujne mocowanie przewodów wewnątrz obudowy oraz mała karteczka nazwana szumnie manuałem. W naszym egzemplarzu napaćkany silikon, którego zadaniem jest trzymanie wtyczki, spowodował rozłączenie kabla zasilającego wentylatory. Szybka interwencja wkrętakiem i docisnięcie wtyczki rozwiązało problem. Natomiast w instrukcji (po angielsku) nie ma słowa np. o alternatywnym mocowaniu przedniego panelu do modułu. Można bowiem wyłamać ząbki (nie do każdej obudowy pasują) i przymocować panel wkrętami (są dołączone w zestawie) na stałe!

Taki sposób montażu jest bardzo uniwersalny i powinien się udać w każdej obudowie, choć wymaga znajomości obsługi wiertarki.

Po dopasowaniu panelu nie stwierdziliśmy później problemów. Urządzenie działało prawidłowo, a jego dodatkową zaletą jest dość ładne podświetlenie. ■ **de Tiges**



Konkrety:

automatyczna kontrola obrotów:
wentylatora: 3 prędkości
czasowy alarm
mierzony czas pracy komputera
kontrolka dysku twardego
temperatura procesora i wnętrza
obudowy

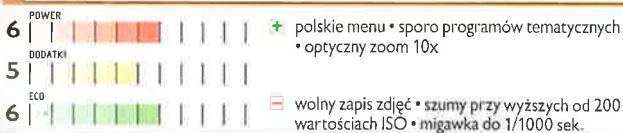
Alternatywa



AK-FC-06
www.akasa.com.tw
www.ad.max.pl
Cena: 55 zł

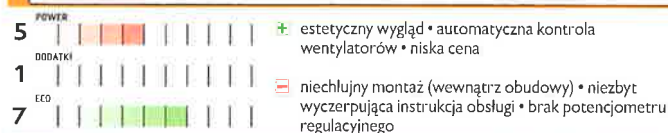
Panel bez wyświetlacza LCD oraz czujnika temperatury, ale za to pozwala na regulowanie prędkości obrotowych trzech wentylatorów. Dodatkowo ma gniazda USB.

Kodak EasyShare Z710



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Mode-Com LCD Box

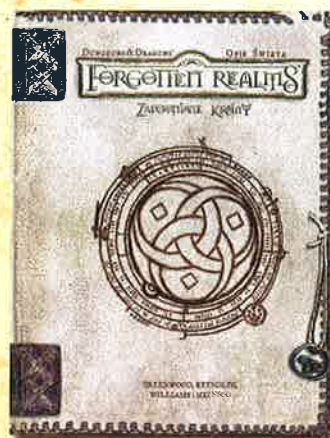


*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu



Księgi będące wrotami do
niekończących się przygód
i niesamowitych emocji

Przygotuj się, by wraz z odważnymi towarzyszami
wkroczyć do świata heroic fantasy. Na stronach
niniejszych podręczników znajdziesz narzędzia,
pomysły i zasady, dzięki którym stworzysz
herosów godnych pieśni i legend – bohaterów
gry fabularnej Dungeons & Dragons®.



NAJLEPSZE GRY FABULARNE szukajcie w salonach Empik
Sprzedaż wysyłkowa: www.isa.pl tel. 022 846 27 59 i księgarniach.

MODERN

Gra fabularna

d20 Modern

Gra fabularna

PODRĘCZNIK ŹRÓDŁOWY



Rozegraj każdą przygodę, jaką sobie wymarzysz
Doświadczyć dreszczyków emocji dostarczanych przez każdy
szlagierowy film akcji. Przeżyj budzące niepokój sceny
z pasjonującej strzelanki z perspektywy pierwszej osoby.
Wykorzystaj każdy ładunek wybuchowy, o którym słyszałeś.
W tej książce odkryjesz wszystko, czego potrzebujesz do
wykreowania pełnego życia świata współczesnych kampanii,
w których wraz z przyjaciółmi rozegrasz filmowe przygody,
wcielając się w dynamicznych bohaterów stawiających czoło
prerażającym niebezpieczeństwom.
Podręcznik dla Mistrzów Gry oraz graczy, w pełni kompaty-
bilny z grą fabularną Dungeons & Dragons® oraz innymi
produktami linii d20™ System.



KONFIGURATOR

sklepów netowych w Polsce, prezentować komputery przygotowane tak, by jak najlepiej służyły graczom. Oto nasze propozycje za około 1500, 2500 i 5000 złotych.

Allor | Wybieramy komputer dla gracza

Zbliżają się święta, wraz z nimi szal zakupów. Jednak pecety z marketów czy niektórych „salonów komputerowych” do grania nadają się bardzo średnio, stąd pomysł na nowy dział. Będziemy w nim, wspólnie z jednym z większych i atrakcyjniejszych cenowo

Zestaw podstawowy

Co?

Płyta główna	MSI K9N Neo-F nForce 550	285
Procesor	AMD Sempron 64 2800+	175
Pamięć	DDR2 1 GB 533 MHz	369
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 80 GB	165
Karta graficzna	Gigabyte X1600Pro 256 MB	365
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	115
Obudowa	Midi ATX Tracer Snake 4Life 400	149
Zasilacz	dostarczony razem z obudową	0
Cena całości		1623

Dlaczego?

Wśród „najtańszych” procesorów AMD jest bezkonkurencyjny. Wybraliśmy procesor pasujący do najnowszej podstawki AM2, dzięki czemu będzie go można w przyszłości wymienić na szybszy, choć-

by z zestawu 2. Słaby punkt tej konfiguracji to trochę wyższa niż 1500 zł cena, ale gdy robiliśmy testy z 512 MB RAM-u, (ta zmiana obniża cenę do poniżej 1500 złotych), wyniki były dużo gorsze nawet przy najniższych

detalach i małej rozdzielczości. Różnica w cenie (150 zł) nie jest tego warta.

Dla fanów Nvidii: można zamienić kartę graficzną na Galaxy GF 7600 GS 256 MB za 369 zł, która jest w dodatku najszybsza w tym przedziale cenowym, ale niestety jako nowość dość trudno ją dostać.

Dla kogo?

Nie jest to propozycja dla graczy chcących włączyć wysoką rozdzielczość i maksymalne detale, ale za tę cenę nic lepszego się nie znajdzie. Poza tym zestaw ten łatwo będzie rozbudować w przyszłości, wymieniając procesor lub dokładając pamięć, choć i bez tego pójdzie na nim każda nowa gra.



Zestaw zaawansowany

Co?

Płyta główna	MSI K9N Neo-F nForce 550	285
Procesor	AMD Athlon 64 X2 3600+	529
Pamięć	DDR2 1 GB 667 MHz	419
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	225
Karta graficzna	Sapphire X1600 GT 256 MB	859
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	115
Obudowa	Midi ATX Tracer Snake 4Life 400	149
Zasilacz	dostarczony razem z obudową	0
Cena całości		2581

Dla kogo?

Jest to – naszym zdaniem – idealny zestaw dla osób poszukujących dobrego zestawu do grania w rozsądnej cenie. Jedyny problem to fakt, że z nadejściem Visty (na

Dlaczego?

Na średniej półce cenowej AMD również jest lepszą propozycją. Wybraliśmy procesor dwurdzeniowy i podstawkę AM2, dzięki czemu nie będzie problemów, by go w przyszłości wymienić na szybszy model. Za słaby punkt można jedynie uznać płytę, na której nie zamontuje się drugiej karty graficznej (by pracowała w trybie Crossfire lub SLI), ale jest to – naszym zdaniem – i tak rozwiązanie tylko dla osób dysponujących znacznie większym budżetem.

Dla fanów Nvidii: można zamienić kartę graficzną na Galaxy GF 7900 GS 256 MB za 838 zł, ale jest ona nieco wolniejsza od Radeona – poza tym, jak większość kart z chipami GS, dość trudno ją dostać.

szczęście mamy jeszcze jakieś pół roku) i tak wszystkie karty graficzne będą się prosiły o wymianę, bo żadna z dostępnych na rynku nie jest kompatybilna z DirectX 10.



Wyniki

3DMark2006:

Ogólny: 1630
SM 2.0: 645
HDR/SM 3.0: 673
CPU: 613

Company of Heroes

Niskie detale:
800 x 600: 70
1280 x 1024: 50
1600 x 1200: 34
Wysokie detale:
800 x 600: 20
1280 x 1024: 10
1600 x 1200: 8

Call of Duty 2

Niskie detale:
800 x 600: 30
1280 x 1024: 26
1600 x 1200: 19
Wysokie detale:
800 x 600: 21
1280 x 1024: 16
1600 x 1200: 12

Wyniki

3DMark2006:

Ogólny: 4243
SM 2.0: 1666
HDR/SM 3.0: 1798
CPU: 1523

Company of Heroes

Niskie detale:
800 x 600: 127
1280 x 1024: 113
1600 x 1200: 90
Wysokie detale:
800 x 600: 47
1280 x 1024: 32
1600 x 1200: 23

Call of Duty 2

Niskie detale:
800 x 600: 47
1280 x 1024: 46
1600 x 1200: 44
Wysokie detale:
800 x 600: 37
1280 x 1024: 35
1600 x 1200: 28

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP w wersji PL z service packiem 2, łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Następnie na dysku znalazły się 3DMark 2006 (w tej wersji wynik określa wydajność nie tylko karty graficznej, ale także procesora), Call of Duty 2 oraz Company of Heroes z ostatnimi patchami. I to w zasadzie wszystko: w 3DMarku wykorzystany został test standardowy, w Company of Heroes wbudowany benchmark (podajemy średnią liczbę FPS-ów), a w CoD2 wcześniej nagrane demko z lądowania w Normandii (zmienialiśmy tylko rozdzielczość i szczegóły).

Zestaw super

Co?

Płyta główna	Asus P5N32-SLI SE Deluxe nForce4SLI x16	759	graficzna (z pasywnym chłodzeniem, a więc bezgłośna!), choć prawdziwi eksperci mogą się
Procesor	Intel Core 2 Duo E6400	859	skusić na Asusa
Pamięć	Gell 2 GB DDR2 667 Dual Channel Kit	1029	EN7950GX2
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 320 GB	375	z 1 GB pamięci
Karta graficzna	MSI GF 7950GT 512 MB	1199	
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	115	
Obudowa	Yesico OpenAir Black	279	
Zasilacz	ModeCon 500 W	145	
Cena całości		4760	

Dlaczego?

Core Duo Intela jest bezkonkurencyjne, jeśli chodzi o wydajność, ale drogie – dlatego umieściliśmy je dopiero w najdroższym zestawie. Do tego odpowiednia obudowa (jest bardzo „dziurawa”, dzięki czemu zapewnia bardzo dobrą cyrkulację powietrza, a do tego ma miejsce na kilka dodatkowych wentylatorów) i karta

za 2149 – to dwie karty w jednej, co jednak nie każda gra potrafi wykorzystać (wyniki dla tej karty podaliśmy w nawiasie). Słabe punkty? Dość przeciętny zasilacz, choć bez problemu radzi sobie także z kartą dwurdzeniową.

Dla fanów ATI: można zamienić kartę graficzną na coś bazującego na Radeonie X1900XT, ale są one bardzo trudno dostępne, a cena waha się od 1300 do 1600 złotych za wersję z 512 MB RAM-u (wydajność tej karty jest średnio minimalnie gorsza niż GF7950GT).

Dla kogo?

Dla fanów z grubym portfelem. Temu kompowi niestraszna żadna gra, ale trzeba pamiętać, że ma to swoją cenę. Poza tym wraz z nadejściem Visty i DirectX 10 trzeba będzie i tak wymienić kartę graficzną na nowszą, bo kompatybilne z tym standardem nie są jeszcze dostępne... [CDA]

Wyniki

3DMark2006:	Company of Heroes	Call of Duty 2
Ogólny: 5270 (7699)	Niskie detale:	Niskie detale:
SM 2.0: 2183 (3579)	800 x 600: 226	800 x 600: 78
HDR/SM 13.0: 2136 (3400)	1280 x 1024: 214	1280 x 1024: 65
CPU: 1856	1600 x 1200: 168	1600 x 1200: 51
	Wysokie detale:	Wysokie detale:
	800 x 600: 98	800 x 600: 62
	1280 x 1024: 58	1280 x 1024: 42
	1600 x 1200: 44 (68)	1600 x 1200: 34 (40)

FILM TWÓRCÓW INIEMAMOCNI ORAZ GDZIE JEST NEMO



Disney • PIXAR

Auta



PASJONUJĄCE MATERIAŁY DODATKOWE NA DVD!
WŚRÓD NICH KRÓTKOMETRAŻOWKA
"ZŁOMEK I BŁĘDNY OGNIK"

Porsche, Chevrolet Impala™, Fiat™, Hudson Hornet™
© Volkswagen AG. © 2006 Disney/Pixar

OD 20 LISTOPADA NA DVD!

360 stopni rozrywki

Tymon Smektała | Archiwum X otwarte



Wejście

Microsoftu na nasz rynek zmieni jego oblicze podobnie jak pojawienie się w Polsce koncernu Electronic Arts. Nagle się okazało, że najciekawsze tytuły można reklamować w telewizji; że w grach piłkarskich mogą się pojawić polskie składy i polscy komentatorzy; że premiery nowych produkcji nie muszą być opóźnione w stosunku do pozostałych krajów Unii Europejskiej.

Lokalne działania Microsoftu również gwarantują nową jakość w podejściu do klienta, a poza tym gwarantują ożywienie rynku konsolowego – wreszcie zacznie on wyglądać tak, jak w krajach rozwiniętych. Okaze się, że konsole i gry na nie są łatwo dostępne, a gracze będą mogli wybrać, czy wolą bawić się przy blaszaku, czy przy konsoli – a pewnie i przy jednym, jak i przy drugim. **Skorzystają na tym wszyscy, pod warunkiem że plany Microsoftu są realistyczne i długofalowe.** Ale że takie właśnie są, potwierdzają wszyscy przedstawiciele firmy, z jakimi mieliśmy okazję rozmawiać. I dobrze, bo produkt, który wprowadzają na nasz rynek, wart jest tego, by w jego promocję zaangażować dużo sił i środków.

Xbox 360 to pierwsza konsola nowej generacji (z ang. next-gen), dostępna na rynku globalnym już od roku, ale wciąż pozbawiona konkurencji – Sony kilkakrotnie przesuwano premierę konsoli PS3, do Europy nie trafi ona szybciej niż w marcu 2007, a Wii, którego premiera planowana jest na przełom listopada i grudnia, to sprzęt innego rodzaju i z innej półki. Jeśli ktoś szuka maszynki do gier, pod względem grafiki nieustępującej w niczym zestawom PC wyposażonym w najnowsze karty graficzne, a jednocześnie takiej,

Wreszcie jest! Niemal równo rok po premierze w USA i Europie do Polski trafia oficjalnie konsola Xbox 360, dzieło koncernu Microsoft. To duże wydarzenie, które może mieć ogromne – na szczęście wyłącznie pozytywne – konsekwencje dla rodzimego rynku gier. Dlaczego?



wyjście wideo, wsparcie dla częstotliwości 480p, 480i, 720p oraz 1080i

łącze sieciowe 802.11 A/B/G

trzyrdzeniowy procesor taktowany zegarem 3,2 GHz, pamięć RAM 512 MB, pamięć VRAM 512 MB, procesor graficzny taktowany zegarem 500 MHz

czytnik DVD, obsługuje formaty DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD

wymienny przedni panel, możliwość wstawienia innego, np. związanego z konkretną grą

XBOX LIVE

Xbox Live to usługa dostępna wszystkim użytkownikom Xboxa, płatna oddzielnie w postaci abonamentu. W chwili obecnej złoty abonament kosztuje 59,99 euro rocznie, polska cena nie została jeszcze finalnie ustalona. Użytkownicy Xbox Live nie tylko mogą korzystać z gier sieciowych, ale również uzyskują dostęp do innych graczy – mogą z nimi rozmawiać, chwalić się swoimi osiągnięciami (usługa oferuje najróżniejsze rankingi), wspólnie uczestniczyć w grach w trybie co-op. Częścią Xbox Live są także usługi Arcade (sklep z grami retro) oraz Marketplace (służący do ściągania dodatków i modyfikacji do gier). Xbox Live to jeden z mocniejszych punktów „doświadczenia” o nazwie Xbox 360, jedna z większych i ważniejszych działających na świecie społeczności związanych z interaktywną rozrywką.

która się nie zawiesza, której nie trzeba konfigurować, przy której nie ma potrzeby dbać o aktualizację sterowników, ma w chwili obecnej tylko jeden rozsądny wybór – Xbox 360.

X360 to zresztą nie tylko maszyna do gier.

Ten efektownie zaprojektowany sprzęt – w przeciwieństwie do pierwszego Xbixa, to prawdziwie seksowny gadżet, nowoczesna ozdoba każdego pokoju, potrafi również odgrywać muzykę i filmy DVD, a dzięki wbudowanej karcie sieciowej pozwala również na uczestnictwo w ogromnej społeczności Internetowej Xbox Live (patrz ramka). Producenci sprzętu elektronicznego od dawna dążą do zintegrowania różnych urządzeń zapewniających rozrywkę i dostęp do materiałów multimedialnych – jak na razie Xbox 360 jest jednym z tych sprzętów, które ideę takiego domowego centrum rozrywki realizują najlepiej.

Biorąc pod uwagę możliwości konsoli, jej cenę uznać należy za atrakcyjną. W Polsce będzie sprzedawana w dwóch wersjach – podstawowej w cenie **1199 zł** oraz premium w cenie **1599 zł**. Czym różnią się dwa pakiety? Ten drugi wyposażony jest w pad bezprzewodowy, zestaw słuchawkowy z mikrofonem służący do komunikacji w grach sieciowych, kabel HD-AV, umożliwiający podłączenie konsoli do telewizorów HDTV, oraz dysk twardy o pojemno-

Gry, na które czekamy

W przygotowaniu znajdują się dziesiątki gier przeznaczonych na Xboxa 360, które każdemu prawdziwemu graczowi przyspieszają obieg krwi w żyłach. Wybraliśmy 3 najciekawsze:

Viva Piñata

Raczej dla młodszych graczy – zabawa w budowanie ogrodu, który przyciąga bajkowe stwory, tytułowe piñaty. Miła dla oka grafika i dużo humoru na pewno spodoba się miłusińskim – jeśli masz takiego młodzika w domu, ta gra będzie dodatkowym pretekstem do kupienia konsoli.



Mass Effect

Gra RPG firmy BioWare, epicka opowieść science fiction klimatem bliska niektórym powieściom Stanisława Lema. Pokazywane do tej pory fragmenty gry pozwalają się spodziewać naprawdę wyjątkowej produkcji, która być może pozostanie exclusivem dla Xboxa 360.



Gears of War

To tytuł, który już niedługo sprawi, że każdy będzie chciał mieć Xboxa 360. FPS z grafiką, przy której wszystkie wydane do tej pory gry na PC wydają się brzydkimi kaczorami. Żywa, dynamiczna akcja, wspomniana już grafika, mocne słownictwo i tryb co-op sprawiają, że to najlepsza obecnie gra dla prawdziwych facetów.



www.media-tech.eu



Camtrack MT4008

Kamera PC 300Kpix z wbudowanym mikrofonem i silnikiem obracającym



BAST PRO MT4011

Kamera PC 300Kpix dla notebooków i komputerów stacjonarnych z wbudowanym mikrofonem



EOS MT4004

Mini kamera PC ze zwijalnym kablem dla użytkowników komputerów przenośnych



media-tech

IP Webcam
Widzę Cię!

IP Webcam MT4009

kamera IP działająca niezależnie od komputera, wpinana bezpośrednio w gniazdo RJ45 koncentratora, z podświetleniami 6x1R LED oraz gniazdem karty SD/MMC

technologia podglądania

ści 20 GB, na którym można gromadzić zapisane stany gier, ściągnięte z Internetu dodatki (np. poziomy, modyfikacje) czy demo.

Warto wydać nieco więcej i zainwestować w wersję premium – bezprzewodowe urządzenia dodatkowe czy twardy dysk naprawdę znacznie zwiększają frajdę płynącą z posiadania konsoli. Tu warto dodać, że Microsoft wyszedł naprzeciw polskim realiom – konsolę w wersji premium można kupić w salonach Empik w ramach specjalnego programu ratalnego, w ramach którego cena zestawu rozłożona jest na 20 rat po 83 złote. To rozwiązanie na pewno w znacznym stopniu przyczyni się do popularności Xboxa 360 w Polsce.

Konsolę będą popularyzowały również gwiazdy – podobnie jak w innych krajach, również w Polsce wybrano dwie znane osobistości, które stały się oficjalnymi „twarzami” Xboxa 360. U nas są to nagrywający obecnie głównie solowo raper **Abradab z zespołu Kaliber 44** oraz popularna piosenkarka **Reni Jusis**. Takie formy promocji nie będą jednak potrzebne, gdyż polscy gracze zobaczą konsolę w akcji, gry, które są na nią dostępne już teraz, oraz tytuły, jakie trafią na rynek już niedługo (patrz ramki). Kilka z nich to produkcje naprawdę warte grzechu.

Odtwarzacz HD DVD

Xbox 360 przystosowany jest do tego, by korzystać z telewizorów HDTV, sam jednak wyposażony jest standardowo jedynie w odtwarzacz DVD. Zewnętrzny napęd HD DVD (więcej o standardzie na str. 130) trafi do sprzedaży w Polsce na początku przyszłego roku, w cenie zbliżonej do 199 euro (tyle będzie kosztował w Unii Europejskiej). W ten sposób będzie można uzyskać dostęp do nowej technologii odczytu filmów stosunkowo tanim kosztem – to kolejny powód, by rozważyć zakup Xboxa 360.



W dniu oficjalnej polskiej premiery konsoli, **3 listopada**, gracze w całym kraju dostaną do ręki poważną alternatywę do giercowania na PC – możliwość zabawy z produkcjami nowoczesnymi, efektow-

nymi graficznie i rozbudowanymi pod względem fabularnym czy mechanizmów rozgrywki. Kto wie, czy już wkrótce nie będziemy musieli uruchomić na naszych łamach działu Xbox-Action... [CDA]

Project Gotham Racing 3



Fantastyczne wyścigi samochodowe z rewelacyjnym modelem jazdy – zręcznościowym, ale niepozbawionym realizmu (np. przy jednoczesnym hamowaniu i skręcaniu blokują się koła), a przy tym oceniającym styl jazdy dzięki specjalnym punktom Kudos. Dostępne auta to m.in. ferrari enzo, porsche GT2 i pontiac GTO, trasy wytyczone są ulicami Sydney, Londynu czy Chicago.

Do grania od zaraz!

Równoległe z premierą konsoli do sprzedaży trafi kilka gier dystrybuowanych przez Microsoft za pośrednictwem CD Projektu. Kilkanaście innych tytułów dostępnych na rynku dostarczy m.in. EA Polska. Produkcje, w które warto zagrać zaraz po premierze konsoli, to:

Perfect Dark Zero



FPS będący kontynuacją kultowej gry z konsoli Nintendo 64. Jego bohaterką jest Joanna Dark, tajna agentka, która niezależnie od przeszkód dąży do perfekcji w działaniu. Świetne pojedynki ogniowe – na miarę PC-towego FEAR – oraz duża liczba gadżetów sprawiają, że to jedna z obowiązkowych pozycji w „gierotece” posiadacza Xboxa 360.

Dead Rising



Film o zombiakach w wersji interaktywnej. Wyjątkowo udana gra akcji firmy Capcom – choć rozgrywa się na niewielkim obszarze centrum handlowego, śmiało można ją nazwać GTA z żywymi trupami. Bardzo emocjonująca – kiedy na bohatera pędzi kilkudziesięciu zombiaków naraz, nie ma twardziela, który zachowałby pokerową twarz.

Dead or Alive 4



Najlepsza bijatyka na Xboxa 360 – nie tylko dlatego, że jej bohaterami są przede wszystkim panie wyposażone dość hojnie przez naturę. Wciąż jedna z najbardziej efektownych gier na tę konsolę – warto ją mieć choćby po to, by pokazywać znajomym jej ogromną moc.

Intel Developer Forum

Maciej Lewczuk | Co ocy widziały...

Jesień 2006



IDF to szereg organizowanych przez firmę Intel konferencji przeprowadzanych w ciągu kilku dni dwa razy do roku, na wiosnę i jesienią. Kilka tygodni temu odbyła się w San Francisco sesja jesienna, w której miałem okazję uczestniczyć.

Zaprezentowano

sporo ciekawych rozwiązań technicznych, z których większość już w formie nie tylko prototypów, ale podobno w pełni dopracowanych urządzeń. Zapewne gdy czytacie te słowa, w Internecie opublikowane są już pierwsze testy procesorów czterordzeniowych. (Malkontenci marnudzą, że to przecież dwa jądra Conroe na jednej podstawie...)

Na rynku jako pierwsze pojawiają się wersje Quad-Core Extreme 4-rdzeniowych układów, a później Core 2 Quad dla komputerów biurkowych. Pod koniec 2007 roku w sprzedaży powinny się znaleźć procesory produkowane w procesie technologicznym 45 nanometrów, co przy obecnych 65 jest znacznym skokiem naprzód. Pozwoli to na podwyższenie taktowania, ale przede wszystkim na znaczne obniżenie poboru mocy oraz ilości wydzielanego ciepła.

I tu dochodzimy do drugiej, równie ważnej kwestii, jaką podjął Intel. Otóż, już od dłuższego czasu priorytetem dla tego producenta jest nie tylko podnoszenie wydajności nowych układów, lecz także coraz doskonalszy stosunek wydajności do poboru mocy – tak zwane me-

gaherce z wata energii. Tym razem dziennikarze zgromadzeni na prezentacji zostali zadziwieni, gdyż zaprezentowano dwa serwery zawierające po dwa proce-



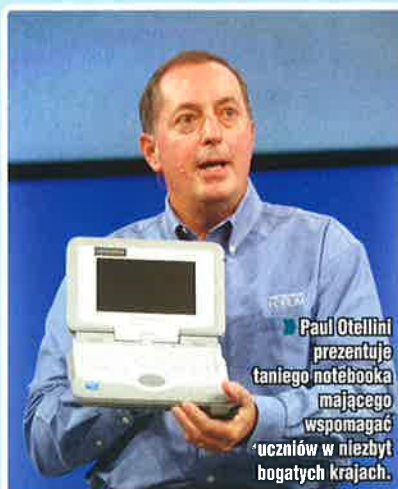
Pat Gelsinger prezentuje procesor Quad-Core.

sory dwurdzeniowe o podobnej prędkości działania – Intela i konkurencyjnej firmy – reszta podzespołów dobrana była tak, by zestawy były „porównywalne”. Test wykonał się szybciej na Intelowej maszynie, z niewielką przewagą, lecz to, co było ważniejsze, to dużo niższy pobór mocy szybszego serwera. Potem procesory 2-rdzeniowe wymieniono na 4-rdzeniowe i uruchomiono test raz jeszcze – wykonał się on wyraźnie szybciej, a pobór mocy wzrósł jedynie o kilka watów! Wszystko to za sprawą nowego procesu technologicznego.

Kolejna prezentacja to dwie gry, które wykorzystywały w dość zaawansowany sposób wszystkie cztery jądra procesora

do obliczeń fizyki oraz sztucznej inteligencji. Pierwszą z nich było demo *Alana Wake'a* oraz napisane specjalnie przez Futuremark (znani z benchmarków 3DMark) demo *Ice Storm Fighters*, w którym bardzo

dużo różnych obiektów powietrznych, krocących i poduszkowców, toczy boje na zaśnieżonej powierzchni planety. W pierwszym przypadku mogliśmy obserwować niemal filmową grafikę i bardzo realistyczne odwzorowanie fizyki, a w drugim – zażarte boje, które mimo 4 rdzeni na tyle obciążały testowy komputer, że w najlepszym przypadku osiągnął on 20 klatek na sekundę. Po wyłączeniu dwóch rdzeni prędkość rozgrywki spadała do zaledwie 2-5 klatek na sekundę...



Paul Otellini prezentuje taniego netbooka mającego wspomagać uczniów w niezbyt bogatych krajach.

Niestety muszę stwierdzić, że mimo wrażenia, jakie wywarła na mnie prezentacja i sesje testowe nowych procesorów, nie mogę powiedzieć, że warto będzie je kupić już teraz. Programów i gier dla przeciętnego, jak i zaawansowanego gracza, które wykorzystają wiele rdzeni, jest obecnie niewiele, a pierwsze w pełni obsługujące 4 rdzenie pojawią się najwcześniej za kilka miesięcy – do tego i tak będą wymagały zaawansowanej (drogiej) karty graficznej i sporej ilości pamięci. Za kilka miesięcy też wejdą do sprzedaży nowe układy tak Intela, jak i konkurencji, co spowoduje stosowny spadek cen – radzę poczekać.



Alan Wake w dość dużym stopniu jest w stanie wykorzystać więcej niż jeden rdzeń procesora.

Komputery mobilne oraz technologie bezprzewodowe także były jedną z ważniejszych kwestii na IDF-ie. Prezentowano wydajniejsze oraz pozwalające na większy zakres regulacji prędkości pracy względem poboru mocy platformy Intel Centrino Duo. Dodatkowo można było się zapoznać z działającymi urządzeniami pracującymi w standardzie Wireless USB.

Niezwykle ciekawym przedsięwzięciem jest też program tworzenia bardzo tanich netbooków, dzięki którym dostęp do komputera i Internetu mogą mieć dzieci z krajów afrykańskich i innych – znacznie ułatwia to naukę, dzięki czemu wielu młodych ludzi może mieć lepszy start w przyszłość. Wiele technologii dotyczyło także rozwiązań serwerowych.

Dużo się będzie działo w najbliższych miesiącach – nastąpią oficjalne premiery oraz rozpocznie się sprzedaż pierwszych procesorów i prezentowanych urządzeń. Jeśli tylko będzie to możliwe, zaprezentujemy wam potencjał technologii mających wprowadzić rozrywkę na wyższy poziom. [CDA]



Ice Storm Fighters to dzieło programistów z Futuremark. Mocno obciąża wielordzeniowe procesory.

Gry będą mądrzejsze?

Grzegorz Kubera | Procesor od AI



Izraelska firma Aiseek opracowuje procesor Intia, odpowiedzialny za sztuczną inteligencję w grach. Czasy, w których wirtualni przeciwnicy okażą się nie do pokonania, mogą nadejść szybciej, niż się spodziewano...



Gry komputerowe są obecnie lepsze niż kiedykolwiek. Bogactwo wirtualnych światów serwowane przez producentów znalazło się na niebotycznym wręcz poziomie. Rozległe mapy, obiekty składające się z gigantycznej liczby detali, gros możliwości bohaterów, którymi kierujemy, czy imponująca grafika, obfitująca w mnóstwo spektakularnych efektów to cechy najlepszych tytułów. Jest tego sporo. Jednak wciąż brakuje ważnego elementu – naprawdę wysokiej inteligencji wirtualnych postaci (NPC). W większości gier wciąż zachowują się one jak bezmyślnie przemieszczające się po planszach roboty. Oczywiście wyjątki się zdarzają, jak choćby Company of Heroes, ale wciąż na tyle rzadko, że normą tego nazwać się, niestety, nie da.

Postacie z pojemnym mózgiem

Sztuczna inteligencja wrogów lub sprzymierzeńców występujących w grach ciągle kuleje. Czasami jest, a czasem – ba, częściej – trudno ją zauważyć w działaniach wirtualnych postaci. Autorzy gier stają na głowie, by tworzyć tytuły z myślicy postaciami, ale zazwyczaj ich wizja „tętniącego życiem” świata schodzi na dalszy plan, ponieważ jest ograniczana

przez możliwości komputerowych zespołów. Tym samym na próżno szukać w większości gier NPC-ów, których poczynania nie można by przewidzieć. Jednak według przechwałek producentów, obecność Intii w komputerach PC przyczyni się do tego, że wreszcie otrzymamy produkcje z wiarygodnie i kreatywnie zachowującymi się wirtualnymi

Podział na postacie nieistotne i te biorące odczuwalny udział w grze zniknie bezpowrotnie.

bohaterami. Odtąd podział na postacie nieistotne i te biorące odczuwalny udział w grze zniknie bezpowrotnie. Gracz będzie miał możliwość samodzielnego doboru wirtualnych przyjaciół, **każdy NPC będzie się bowiem wyróżniał unikalną inteligencją.**

Intia – mądry procesor

Przedstawiciele Aiseek mówią o dwustukrotnym (!!!) przyspieszeniu obliczeń w porównaniu do tych samych algorytmów przetwarzanych przez główne procesor komputera (CPU).

Sercem Intii jest Graph Processing Core (GPC). Układ ten będzie odpowiadać za zadania, które dotychczas były wykonywane przez procesor systemowy. Odtąd postacie będą lepiej analizować otoczenie i odnajdować optymalną trasę podczas pokonywania przeszkód oraz błyskawicznie przystosowywać się do zmian na mapie (nowe przeszkody, dziury powstałe po wybuchach itp.). **Na obecności w komputerze nowego akceleratora zyskają przede wszystkim strategie, FPS-y i gry RPG,** czyli te, w których występuje największa liczba postaci niezależnych.

Niestety jak na razie nie opublikowano zbyt wielu szczegółów opisujących działanie tego podzespołu. Na oficjalnej stronie Aiseeka nie znajdziemy właściwie nic poza czterema demami prezentującymi działanie układu (*zamieściliśmy je na naszym krążku – redakcja*) i obszerną informacją prasową, w której połowa tekstu to marketingowe przechwałki. Na

szczęście druga wydaje się wiarygodna – jednak pewność co do przedstawionych w niej informacji uzyskamy dopiero po premierze procesora.

Aiseek tłumaczy...

W jednym z dem udostępnionych przez izraelską firmę natrafimy na świat przedstawiony w grze RPG. Stu bohaterów wykazuje się własnym unikalnym zachowaniem i nie sposób go przewidzieć, gdyż cały czas wykonują oni przeróżne czynności. Heros, którym sterujemy, może wejść w interakcję z NPC-ami, wybierając jeden z tysiąca różnych wariantów zachowań. Nietrudno się domyślić, że tego rodzaju gra byłaby nie tylko ciekawa, ale także „pełna życia”. Gatunek RPG przeszedłby swojego rodzaju metamorfozę, gdyby te spekulacje stały się rzeczywistością.

Demo udostępnione przez Aiseeka doskonale to pokazuje. Nasz bohater drepta po mieście, gdy nagle śpostrzega kupca, który jest okradany przez trzech złodziei. Początkowo ofiarę atakuje dwóch napastników, podczas gdy my decydujemy się na walkę z tym trzecim. Kupiec zostaje szybko zgłodzony, zaś nasz bohater staje przed trudnym zadaniem – pokonać aż trzech bandytów. Rezultat: ginie. Ale to przecież żadna nowość, gry

Dwa komputery do gier?

Na drodze do chwały kartom Intia stanąć może jedna prozaiczna przeszkoda. Zamożni gracze, którzy kompletując maszynę marzeń wyposażają ją w karty graficzne pracujące w trybie Quad SLI, układ PhysX PPU firmy AGEIA, kartę dźwiękową Creative SoundBlaster X-Fi i kartę sieciową KillerNIC, oferującą ponoć znacznie lepsze połączenie w grach online, nie znajdą już slotu na kolejny dedykowany akcelerator. Tym sposobem albo producenci zaczną wytwarzać „pojemniejsze” płyty główne, albo doczekamy się czasów, w których... dwa komputery w każdym domu nie będą zbyt dziwne. Potem to już tylko kwestia kilku miesięcy, nim pojawią się karty wspomagające rozmieszczanie min w Saperze...

RPG już dawno oferowały podobne możliwości. Jednak Intia oferuje graczowi nie kilka, a setki rozwiązań, a tego z kolei obecnie brakuje.

...jak nie dać się zabić

Inne rozwiązanie wygląda tak: widzimy rabunek. Odnajdujemy więc strażników i kierujemy ich w miejsce zdarzenia. Niestety, mimo starań głównego bohatera pomoc pojawia się za późno, przez co kupiec ginie, a złodzieje uciekają. Jak zatem pokonać wroga i ocalić handlowca? To proste! Należy przekazać najbliższej stojącej postaci, by sprowadziła pomoc, a samemu zająć bandytów do czasu jej przybycia. Po chwili NPC wraca w towarzystwie strażników, a z takim wsparciem pokonanie niegodziwców nie jest już takie trudne. Zdaniem producenta, NPC będą naprawdę żyły. Któż nie chciałby spróbować sił w takiej grze?

Czy gry zmagają się?

Czy układy tego typu znajdują swoje miejsce na rynku? Jak wiemy, od kilku miesięcy jest już dostępna karta AGEIA PhysX, odpowiedzialna za obliczenia związane z fizyką. Niestety o ile zapowiedzi produktu były bardzo obiecujące – podob-

nie jak w przypadku karty Intia – rzeczywistość skrzeczy. Gier, które wspierają układ AGEIA, jest jak na lekarstwo, a możliwości, jakie niesie za sobą zainstalowanie tego układu, na tyle mało, że wydatek 1000 zł (tyle kosztuje karta PhysX) to tylko troszkę lepsze wyjście niż wyrzucenie tej kasy za okno. Kto wie, czy podobnie nie będzie w przypadku Intii?

Ostatecznie przekonamy się o tym dopiero w połowie przyszłego roku – wtedy pojawią się wersje testowe układu (przeznaczone głównie dla dziennikarzy i innych specjalistów zajmujących się nowinkami w branży IT). Debiut końcowego produktu, przystosowanego do sprzedaży, planowany jest później, prawdopodobnie będzie to trzeci kwartał 2007 r. Jego powodzenie, jak zwykle w takich przypadkach, zależy od dwóch czynników – ceny układu w dniu premiery oraz wsparcia producentów gier: [CDA]

Nowe oblicze gier

Opracowywany procesor do obliczania AI ma pomóc w trzech wspomnianych już aspektach. Z wykorzystaniem układu GPC wirtualni przeciwnicy zyskają naprawdę wiele. Dla przykładu: są dwie grupy żołnierzy, którzy bacznie śledzą poczynania czołgów. W momencie gdy czołg zniszczy ścianę, żołnierze przemieszczają się do nowych miejsc. Kolejno zajmują dogodne pozycje, na których nie tylko osłaniają się nawzajem, ale i stanowią nielatywny cel dla wroga. Rola procesora Intia jest w takiej sytuacji rzeczywiście spora – na jego „głowie”

spoczywa poprawne (mądre) poruszanie się żołnierzy, co nie jest prostym zadaniem, ponieważ mapa co chwilę zmienia się pod wpływem niszczących pojazdów, więc postacie muszą odpowiednio analizować zachodzące „ewolucje”. Ponadto aby wszystko odbywało się płynnie, dane poszczególnych etapów muszą być zmieniane w czasie rzeczywistym. Wydawać by się mogło, że mocniejszy pecet poradzi sobie z tym już teraz – to prawda. Ale jak twierdzi Aiseek, dzięki GPC tego rodzaju akcja będzie można przeprowadzać na skalę masową.



VANQUISH

Nowe modele odtwarzaczy PENTAGRAM

RT video



Radioaktywny z wizją...

Jedyny na rynku odtwarzacz mp4 z unikalną funkcją TRANSMISJI FM, która umożliwia przesłanie muzyki z odtwarzacza do radia samochodowego, wieży stereo i każdego innego radioodbiornika. Urządzenie odtwarza pliki audio i video, umożliwia słuchanie i nagrywanie audycji radiowych. Wyświetla teksty piosenek, posiada dyktafon, ebook i przeglądarkę zdjęć oraz umożliwia pełne katalogowanie odsłuchiwanych utworów.

FM RT



Nadaje się do radia...

Ulubiona muzyka w każdym radioodbiorniku. W samochodzie, w domu. Na imprezie. To wszystko dzięki wbudowanej w odtwarzacz, rewolucyjnej funkcji TRANSMISJI FM, umożliwiającej przesłanie odtwarzanej muzyki do dowolnego radioodbiornika. Ponadto atrakcyjny wygląd, znakomita jakość dźwięku, a także doskonałe radio oraz dyktafon z możliwością nagrywania audycji radiowych.

FM R



R jak bestseller...

Znakomita jakość dźwięku, wbudowane radio, dyktafon z możliwością nagrywania audycji radiowych, pełne katalogowanie odsłuchiwanych utworów oraz szereg innych funkcji. Nie tylko tym cechom, Vanquish FM R, zawdzięcza swoją olbrzymią popularność. Przekonaj się sam.

R SLIM



Cienki tylko z wyglądu...

Vanquish R Slim kryje w sobie niezwykłą siłę brzmienia oraz bogatą funkcjonalność. Urządzenie obsługuje formaty audio i video, posiada wbudowane radio i dyktafon oraz może pełnić funkcję przenośnej pamięci. Użytkownicy znajdą w nim również przeglądarkę zdjęć i plików tekstowych oraz popularną grę logiczną.

R USB



Tak się składa...

Składane złącze USB to nie najważniejsza cecha Vanquish R USB. Odtwarzacz posiada wszystkie funkcje poszukiwane przez użytkowników odtwarzaczy mp3: czytelny wyświetlacz OLED, wysokiej jakości dźwięk, rozbudowane menu, wbudowane radio oraz funkcjonalny dyktafon z możliwością nagrywania audycji radiowych.

R SD



Muzyka bez żadnych ograniczeń...

W Vanquish R SD możesz przechowywać dowolną ilość swoich ulubionych utworów. A to wszystko dzięki funkcji czytnika kart pamięci, która umożliwia odsłuchiwanie utworów zapisanych na kartach SD i MMC. Obok tego urządzenie posiada wbudowaną pamięć 256 MB, radio oraz doskonały dyktafon z funkcją nagrywania liniowego.



PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

MULTIMEDIA VISION®

Wylądny Dystrybutor: Multimedia Vision, ul. Szyszowska 35/37
02-285 Warszawa tel.: 122/336 9000 www.pentagram.pl

Podcasting

- przemów do tłumów

Grzegorz Kubera | Nadawaj w cały świat!



Blogi internetowe stają się coraz popularniejsze. Obecnie jednak liczna grupa użytkowników nie chce już czytać, lecz słuchać. Tu z pomocą przychodzi podcasting, dzięki któremu możemy przemawiać w Sieci. Zaczynamy!

Na samym początku warto wyjaśnić znaczenie słowa „podcasting”. Termin ten pochodzi z połączenia nazw „iPod” (flagowy produkt korporacji Apple) i „broadcasting” – transmitowanie. iPod znalazł się tu za sprawą swojej popularności – jest to powszechnie znany odtwarzacz, który oferuje możliwość odsłuchiwania podcastów, a broadcasting to nic innego jak bezpośrednia relacja z jakichś wydarzeń, przekazywana np. przez radio. Podcasting polega na publikowaniu w Internecie własnych nagrań audio, zapisywanych najczęściej w formacie MP3. Każdy użytkownik może później

pobrać udostępniony plik i odtworzyć go w komputerze lub przenośnym odtwarzaczu muzycznym. Co ciekawe, aby umieścić własną przemowę w Sieci, można skorzystać z kanałów RSS, czyli znanej metody rozpowszechniania i subskrypcji najnowszych wiadomości. Nie jest to jednak konieczne.

Będzie o rzeczach niezbędnych

Zanim z piszących staniemy się mówiącymi, czeka nas skompletowanie składników niezbędnych do tworzenia nagrań, jak również do późniejszego ich publiko-

wania. Do nagrywania wystarczy standardowy komputer z kartą dźwiękową i wejściem mikrofonowym. Oczywiście konieczne są także słuchawki i mikrofon. Polecamy mikrofony połączone ze słuchawkami – takiego sprzętu używa się często do podcastingu, jest to rozwiązanie najwygodniejsze, choć na pewno nie najlepsze pod względem jakości nagrań.

Istotnym elementem urządzenia jest obecność specjalnego filtra, odpowiedzialnego za wyciszanie dźwięków otoczenia. W zapisaniu i edycji dźwięku w komputerze pomocny okaże się edytor audio. Warto skorzystać z bezpłatnego programu Audacity. Jest to narzędzie odpowiednie zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych użytkowników.

Serwer konieczny, RSS dla chętnych

Gotowe pliki będą się znajdowały na serwerze WWW i stamtąd użytkownicy je ściągną. Nie obejdzie się zatem bez wykupienia miejsca na serwerze lub znalezienia serwisu, który udostępni je za darmo (większość dużych portali lub np. www.freehost.pl). Komunikację z nim umożliwi klient FTP – w tym przypadku polecamy Total Commandera. Podcast nie jest do końca podcastem, jeśli nie korzysta z kanału RSS. Ten specjalny dokument w formacie XML, gromadzący nagłówki wiadomości i załączniki, a także umożliwiający słuchaczom subskrypcję i odczy-

tywanie informacji, przygotowuje dla nas program FeedForAll. Aplikacja ta w trybie kreatora pomoże w utworzeniu pliku RSS. Jeśli jednak nie zdecydujemy się na RSS, można publikować nagrania jako zwykłe pliki do pobrania. Wtedy stracimy jedynie możliwość powiadamiania słuchaczy o pojawieniu się nowego podcasta w szybkim tempie – informacje za pośrednictwem RSS bowiem pojawią się bezpośrednio na skrzynce pocztowej lub w czytnikach RSS wbudowanych w przeglądarki internetowe.

Raz, dwa, raz, raz – słysząc mnie?

W celu zarejestrowania pierwszego podcastu korzystamy z programu Audacity. Na samym początku trzeba ustalić źródło zapisywanego sygnału. W tym celu w „Pasku miksera Audacity”, znajdującego się na górnym pasku głównego okna, wybieramy pozycję „Mikrofon” – zakładając, że z niego korzystamy. Dokonujemy regulacji sygnału wejściowego/wyjściowego za pomocą suwaków z ikonami głośnika i mikrofonu. Nie musimy tworzyć nowej ścieżki – aplikacja wykona to samodzielnie w chwili rozpoczęcia nagrywania dźwięku. Zanim jednak postano-

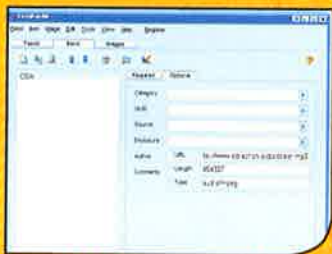
Tworzymy kanał RSS

1. Po uruchomieniu programu FeedForAll zapyta on, czy chcemy utworzyć nowy kanał RSS. Wybieramy „Yes”. Przechodzimy do kreatora. W pierwszej kolejności trzeba podać tytuł (Title). Powinien być taki sam jak tytuł strony internetowej, na której publikowany jest podcast.
2. Następnie wprowadzamy opis, który streszcza zawartość kanału (Description).
3. W każdym pliku RSS musi się znaleźć odnośnik do strony WWW, na której można go znaleźć. Adres URL wpisujemy w oknie Link.



4. Kanał RSS nie może być pusty – musi zawierać przynajmniej jeden element (item). Wybieramy „Next” i tym razem tworzymy opis załącznika. Nadajemy tytuł, opis i zamieszczamy adres URL.

5. W momencie gdy kreator zakończy pracę, zapisze kanał w postaci pliku XML.



6. W głównym oknie FeedForAll wybieramy utworzony kanał na karcie Feeds i udajemy się do Items. Tam przechodzimy do Optional, gdzie wypełniamy okno Enclosure (URL, length, type). W URL wpisujemy adres prowadzący do serwera WWW i przechowywanego na nim pliku MP3. W length podajemy rozmiar pliku w bajtach, w type – typ pliku (plik muzyczny to „audio/mpeg”). Przesyłamy go do serwera WWW i umieszczamy odnośnik do niego jako adres, np. www.mojastrona.pl/podcast.xml.

MÓW WYRAŹNIE

Oto kilka wskazówek, dzięki którym twój podcasting będzie zrozumiały dla słuchaczy.

- Dostosowujemy nasz głos do tego, co mówimy.
- Zmieniamy tempo i tembr głosu.
- Zapomnijmy o urzędowym języku – takie przemowy nie wypadają najlepiej.
- Prosty język to podstawa. Musi nas zrozumieć zarówno dorosły, jak i dziecko.
- Mówmy konkretnie, krótkimi zdaniami. Wszelkie dygresje przyjmowane są bardzo niechętnie.
- Nigdy nie mówmy „pod nosem”. Taka przemowa zachęci słuchaczy co najwyżej do sięgnięcia po chusteczkę.
- Róbmy pauzy – długie przemowy wygłaszają politycy, a my przecież chcemy, by

nas wysłuchano. :)

- Czas naszego monologu nie powinien być dłuższy niż trzy minuty. Na końcu przedstawiamy sensowne podsumowanie: krótko i zwięźle.
- Nie stękajmy, nie piszczy. Nie zjadamy końcówek, ale bez przesady – wymawianie „e” i „a” na końcu słowa brzmi sztucznie.
- Unikajmy mówienia wysokim tonem.
- Stosujmy intonację głosu. Odpowiednie akcentowanie wyrazów też jest ważne.

Jeśli skorzystacie z tych rad, przemowy będą pozytywnie odbierane. To jednak tylko połowa sukcesu – reszta zależy od tego, o czym mówimy. Tutaj z kolei pole do popisu ma już nasza kreatywność.

Już teraz radzimy, aby przykładać się nie tylko do tego CO, ale I JAK mówimy (patrz ramka u góry).

Jednak co zrobić, gdy nasze nagranie jest prawie idealne – zawiera tylko jeden błąd? Bez paniki, można usunąć usterkę lub w jej miejsce wstawić nagrany ponownie fragment. Do tego posłuży nam narzędzie „Zaznaczenie”, znajdujące się w panelu w lewym górnym rogu ekranu. Wystarczy, że zaznaczymy tam niechciane dźwięki i wciśniemy klawisz [Delete]. Dostępne są także inne opcje, jak przesuwanie w czasie, wklejanie innych ścieżek itp.

Program Audacity oferuje też możliwość importu ścieżek audio zapisanych w formatach WAV, MP3, Ogg Vorbis, AIFF i AU. Jeśli zdecydujemy się na zaimportowanie jakiegoś nagrania, pamiętajmy o menu „Efekty” – obecne tam funkcje umożliwiają poprawę jakości danego pliku. Gotową ścieżkę zapisujemy w pliku MP3.

Z menu „Plik” wybieramy polecenie „Eksportuj jako MP3” i nadajemy naszemu nagraniu w miarę krótką nazwę. Nasza rada – niech będzie to data rejestracji pliku. Następnie trzeba odpowiednio opisać plik za pomocą znaczników ID3. Ten zabieg pozwoli naszym słuchaczom łatwiej identyfikować nagrania, jak również dostarczyć odpowiednich informacji o autorze i treści owego podcastu. Okno „Edytuj znaczniki ID3” (znajdziemy je w menu „Projekt”) jest tym, czego szukamy. Teraz pozostaje wypełnić wszystkie niezbędne pola i... koniec. Umieśćmy nasz podcast w Internecie – niech nas wreszcie usłyszą!

W następnym numerze – fotoblogi i vblogi. Skoro nas już słyszą, niech nas jeszcze zobaczą... [CDA]



wimy uwiecznić swój głos, udajmy się jeszcze do panelu ustawień i dokonajmy tam konfiguracji jakości oraz formatu końcowego – z menu „Edycja” wybieramy „Ustawienia” i kartę „Audio I/O”. Tam, w sekcji „Nagrywanie” znajdujemy listę „Kanały”. Do nagrywania głosu wystarczy zapis monofoniczny 1 Mono. Później po zmianie dźwięku stereofonicznego na monofoniczny zredukujemy końcowy rozmiar pliku. Co więcej, można też zmniejszyć częstotliwość próbkowania (karta „Jakość”) ze standardowych 44,1 kHz do 22 kHz – nie stracimy wtedy za dużo na jakości dźwięku, a plik będzie zajmował mniej miejsca na twardym dysku.

Program Audacity oferuje również eksport gotowego nagrania do postaci pliku MP3. Aby skorzystać z tej funkcji, trzeba się będzie zaopatrzyć w specjalną wtyczkę LAME MP3 Encoder, dostępną na stronie <http://audacity.sourceforge.net>. Pobrane rozszerzenie wprowadzamy do Audacity poprzez przycisk „Znajdź bibliotekę”, który znajduje się w „Edycja=>Ustawienia=>Formaty pliku”. Następnie ustawiamy jakość pliku w oknie „Częstotliwość próbkowania” – zadowalającą uzyskamy już przy wartości 128 kb/s.

Zacznij mówić

Po odpowiedniej konfiguracji trzeba się zabrać za tworzenie nagrania. W tym celu włączamy „Nagrywanie” i zaczynamy mówić do mikrofonu. Gdy skończymy naszą wypowiedź, wciskamy „Stop”.



Sie ma sie gra!



Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, Xbox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage. SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych

użytkowników, jak i ekspertów branży IT. Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonale produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

4in1 Power Feedback Racing Wheel!



- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250 o

SL-6535-TAD Strike²



- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

Modusa 5,1 ProGamer Headset



- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu

**PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA
WWW.MMV.PL**

MULTIMEDIA VISION[®] Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Umarł król niech żyje król

Allor & Mike-L | Niepłytki problem z płytkami

Obecny numer CD-Action jest ostatnim dostępnym w wersji CD. Od następnego przerzucamy się w całości na DVD. Czy to aby na pewno krok w dobrym kierunku? Racje za i przeciw przedstawi dwójka naszych załogantów – Allor i Mike-L – przy okazji inaugurując Kącik Dyskusji Alternatywnej.



Allor: Jako gracz po-

wiem tylko jedno – dlaczego tak późno? Płyty DVD są przecież o wiele wygodniejsze (ostatnio musiałem zainstalować FEAR w wersji CD.. masakra!), różnicę w cenie nośników można pominąć, a gdy wziąć pod uwagę pojemność płyt, CD-ki jawią się jako narzędzie tortur!! Jeszcze ostatnia sprawa: kwestia szybkości odczytu (a także zapisu): w przypadku płyt DVD jest to maksymalnie ponad 18 MB/s, a w przypadku płyt CD niecałe 8 MB/s. Przy coraz większych plikach choćby z fotografiami jest to również istotne.

Mike-L: Jako gracz dusigrosz i leń muszę dolożyć swoje 3 grosze (odżałuję je). Od dawna zajmuję się w CDA działem sprzętowym i od 2-3 lat materiały z tego działu zajmują 1-2 GB. Gdybym miał archiwizować to na krążkach CD, nie dość, że miałbym już kilka szpindli (takie duże pudełka na kilkadziesiąt płytek bez opakowań), to znalezienie czegoś skazywałoby mnie na wachlowanie masą nośników. W wersji DVD na jednej płycie mieszczą mi się nawet 2 numery (teksty, ilustracje, rysunki, zdjęcia, materiały dodatkowe po składzie). Jeśli chodzi o decyzję naszego wydawcy o zaprzestaniu sprzedaży CDA z CD-kami – przyjąłem ją z ulgą. Od kilku lat komputery sprzedawane są z czytnikami, napędami Combo i nagrywarkami DVD, co oznacza, że większość graczy ma możliwość użytkowania nie tylko filmów, ale i naszych płytek DVD z grami, demami i innymi materiałami.

A: Czyli teoretycznie same zalety, ale...

M: ...ale zapisywalne płytki CD nie odejdą tak szybko do lamusa. Nadal używają ich audiofile, którzy chcą wykonać kopie bezpieczeństwa używanych przez siebie krążków, a także wykonać składanki z utworów, które najbardziej lubią. Słuchają je w domu, samochodzie czy podczas biegania – nie wszyscy lubią przecież brzmienie MP3.

A: A dodać trzeba, że próby wprowadzenia nowego standardu zapisu dźwięku skończyły się fiaskiem: ani SACD (Super Audio CD), ani DVD-Audio rynku nie zawojowały. Jedyny wyjątek to DVD z zapisem koncertów, ale to akurat trudno pod audiofilizm podciągnąć. Tyle tylko, że obrazu rynku to nie zmienia, bo w dobie coraz powszechniejszych sieciowych sklepów z muzyką, którą po kupieniu ściągamy na komputer, rola Audio CD będzie malała. Zatarwziali audiofile i tak wybiorą przecież płytę winylową, która (przynajmniej w ich odczuciu) oferuje jeszcze lepszą jakość dźwięku, a zwykły miłośnik muzyki przestawi się na muzykę sprzedawaną w formie plików. W końcu ile osób chodzi jeszcze z przenośnymi odtwarzaczami CD (bo o kasetach nawet nie warto wspominać)? Nie twierdzę, że Audio CD całkowicie zniknie z rynku, ale jego rola jako formatu niszowego (jak winyle) jest – moim zdaniem – przesądzona. Tyle tylko,

że jego miejsca nie zastąpi DVD, choć to jego pozycji wcale nie umniejsza. Zatem: umarł król, niech żyje król! Pozostaje tylko kwestia – na jak długo.

M: Sądzę, że DVD – podobnie jak CD – królować nam będzie pocztwie jeszcze przez kilka lat, do czasu gdy odtwarzacze filmów zapisanych w formacie HD nie będą kosztowały – podobnie jak teraz DVD/DivX – około 100-200 złotych i niemal każdy będzie miał w domu telewizor lub projektor zapewniający stosowną do źródła jakość obrazu. Oczywiście krążki Blu-ray i HD DVD będą sukcesywnie zdobywały rynek, lecz już niedługo po piętach zaczną im deptać technologia holograficzna, zapewniająca dużo większe pojemności i ponoć rewelacyjnie szybki czas dostępu oraz przeszukiwania. Cóż, jak zwykle czas i użytkownicy zwerfikuja tę teorię. :)

A: Z tą

holografią i deptaniem po piętach bym nie przesadzał... Format DVD na swoją obecną pozycję pracował przez prawie 10 lat (pierwsze odtwarzacze pojawiły się w 1997), a jego następcy pojawili się dopiero w tym roku, zaś następcy następców istnieją jedynie w laboratoriach. Tak więc moim zdaniem mamy przynajmniej 5 lat spokoju – o ile oczywiście uda się wyłonić zwycięzcę z pojedynku pomiędzy HD DVD a Blu-ray. Pytanie tylko, czy jest się czym przejmować? W końcu w przypadku nagrywanych płyt DVD też mieliśmy 2 różne standardy (- i +), a obecnie niemal wszystkie nagrywarki obsługują oba – i jeszcze stare CD-ki. Do tego samego powinno dojść w przypadku następców.

A zanim to nastąpi, DVD pozostaje jedynym logicznym wyborem – i to mającym przed sobą kilka lat życia. [CDA]



Compressor 2 Supreme

Kompatybilna z: **PlayStation** ♦ **PlayStation 2** ♦ **PC USB**

Skierowali Mnie tu do Pracy

Tryb wspomagający kierowanie poprzez jednoczesne użycie pedałów gazu i hamulca

Nie daj się
nabrać na
podróbki.

**Kup oryginał
w dobrej cenie!!!**

Podstawa, którą można umieścić
na stole i pomiędzy nogami.

Nowa Rewolucyjna Technologia „AI Sim-Tech”

Generuje vibracje,
nawet w grach,
które nigdy nie wibrowały
pod DirectX.



- ♦ Kąt obrotu 180 stopni
- ♦ Kompatybilna ze wszystkimi grami
- ♦ W pełni programowalne przyciski
- ♦ Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
- ♦ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ♦ Wysuwany trzpień i 3 kąty pochyleń kolumny kierownicy

- ♦ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ♦ Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLarena i Porsche
- ♦ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™



Wylączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl; Detaliczna sprzedaż
wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43; **Tomsoft**, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa
tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl



UWAGA!!! SUPEROKAZJA

Zamów prenumeratę na rok,
a otrzymasz **prezent!**



Rewelacyjna myszka Shark.
Świetna dla prawo- i leworęcznych.
Elegancki wygląd i ergonomiczny kształt.
Funkcja przybliżania i oddalania.
Podłączenie (PS/2). Zgodna z Windows 9X/ME/NT4.0/2K/XP.
Współpracuje z komputerami PC.
Pracuje na prawie wszystkich powierzchniach.
Długość kabla 1,5 m.

Producentem myszki jest firma Shark,
specjalizująca się w produkcji i dystrybucji
najwyższej jakości sprzętów klasy Common.



Pakiet 2 filmów



**Dodatkowo możesz
kupić gadżet z logo
CD-ACTION po atrak-
cyjnej cenie 10 zł!**



Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie **153 zł**
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz **178,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action w cenie **76,50 zł**
Za 6 wydań w kiosku zapłacisz **89,40 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

6203 Zamawiam prenumeratę magazynu CD-Action od numeru:

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent: myszka ☐ lub pakiet 2 filmów ☐

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Dodatkowo zamawiam gadżet: koszulka ☐ czapeczka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer nadskania

Kod pocztowy

Telefon korespondencyjny

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Wniosek ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu listownego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Wzrost i data wydania karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER Sp. z o.o., Sp. k. ul. Mszczonowa 1, 04-035 Warszawa

moich danych osobowych, która przekazuje dotychczasowe zastrzeżenia: sobie prawo do ich korekty i poprawienia.

Dziękuję i pozdrawiam

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: <http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczy założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36 REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCLAW Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ ŚCIĄGNAĆ NA SWÓJ TELEFON. WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128. W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SVOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC									
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271TW7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271TW7).									

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

GRY JAVA NR 7928

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPewnij się, że gra zadziała na Twoim telefonie. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE. WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL. POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7928 (1,22 PLN z VAT). W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458TW7) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODEL TELEFONU, DZIAŁA DANA GRA.									
ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928. W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458TW7) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEEENACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458TW7).									

DZWONKI

2 bajki
Axe: F (Mad Frog)
Big City Life
Ecuador
Everytime We Touch
Explosion (Kali & Remi)
Film: Rocky III: Eye Of The Tiger
Gangsta Walk
Hard rock hallelujah
Imagination (Kali & Remi)
Jestem Szalona (Boys)
Kaczki
Kylie
Leva's Polka (Wielki Por)
Luga Mistrz
Living On Video (Pakito)
Mikro, mikro, cz. 3 (Verba)
Morris Brown
Moving on stereo (Pakito)
Niech mówią, że to nie jest miłość
Playboy Bunny (Olinda)
Polceman
Rokwół Zyc - klub remix
Promiscuous
Sacrum (Mezo / Kasia Wilk)
Sexasy (East Clubbers)
Słowa (Gosia Andrzejewicz)
Sól Dre
Sweet Child O' Mine
Szansa
Trafic
Treble (Mbrother)
Unfaithful
We Are The Champions
Wybacz (DKA)
Wyniam Smiało Ciało
Z kądziem Twym Oddecham
Zdobyci świat (Pudzin Band)
Chor Chori
Der letzte Tag
Don't feel like dancing
Film: Piraci z Karabów
Freestyler
Give It Up To Me
Hi Fi Superstar
Jokero
London bridge
Odcine Ci włosy
Revolucje

POLI 7428

PT2679298TW7
PT3004676TW7
PT2599307TW7
PT2671706TW7
PT3008808TW7
PT2515380TW7
PT1149683TW7
PT3018346TW7
PT2925672TW7
PT2989379TW7
PT1483747TW7
PT6717307TW7
PT2679272TW7
PT2994757TW7
PT2003325TW7
PT2927469TW7
PT2933248TW7
PT3013543TW7
PT3013053TW7
PT2505237TW7
PT3025086TW7
PT2759757TW7
PT2844493TW7
PT3022556TW7
PT3024549TW7
PT3025116TW7
PT2150268TW7
PT2876037TW7
PT1445493TW7
PT2942007TW7
PT1484058TW7
PT1892626TW7
PT2871678TW7
PT1846288TW7
PT2897907TW7
PT2410472TW7
PT2871680TW7
PT3009590TW7
PT3008803TW7
PT2795871TW7
PT3022161TW7
PT1824726TW7
PT1671137TW7
PT2994759TW7
PT3008801TW7
PT2953066TW7
PT3021638TW7
PT3021771TW7
PT3018809TW7

MONO 7228

T2679302TW7
T3001181TW7
T2599307TW7
T2671706TW7
T3010893TW7
T2514874TW7
T576914TW7
T3006417TW7
T2996765TW7
T2996834TW7
T1483743TW7
T1197114TW7
T2679298TW7
T2996281TW7
T3005949TW7
T2927469TW7
T2933316TW7
T3013586TW7
T3013053TW7
T2505391TW7
T3025086TW7
T2927469TW7
T2844493TW7
T3022609TW7
T3024552TW7
T3025117TW7
T2155021TW7
T2521007TW7
T1444042TW7
T2942008TW7
T1394351TW7
T1908303TW7
T2971708TW7
T2759757TW7
T3001182TW7
T2410478TW7
T2971707TW7
T3010890TW7
T3014040TW7
T2795871TW7
T3022251TW7
T1835523TW7
T2523066TW7
T2996267TW7
T3014042TW7
T2953066TW7
T3021638TW7
T3022227TW7
T3018819TW7

REAL 7428

RM2730343TW7
RM3000770TW7
RM234533TW7
RM234521TW7
RM3006490TW7
RM2805130TW7
RM2730308TW7
RM3021282TW7
RM2360323TW7
RM2987286TW7
RM2293620TW7
RM2616781TW7
RM2934524TW7
RM2988337TW7
RM2748041TW7
RM2937857TW7
RM2833217TW7
RM3006504TW7
RM3013056TW7
RM3001263TW7
RM3025087TW7
RM2934524TW7
RM2933576TW7
RM3021288TW7
RM3024550TW7
RM3025117TW7
RM2277406TW7
RM2903687TW7
RM2230747TW7
RM3001241TW7
RM2960316TW7
RM1892659TW7
RM2962191TW7
RM2235847TW7
RM2987047TW7
RM2596777TW7
RM3001261TW7
RM3009591TW7

SPRAWDŹ DARMOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY!!! WEJDŹ NA STRONĘ WWW.AQO.EU

ANIMACJE NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC, NEC									
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN2328802TW7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN2328802TW7). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WADOMOŚCI MMS.									

FILMY VIDEO NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)									
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004TW7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004TW7).									

ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, WAV, AMR lub WAV)									
Cześć! Dzwonisz do mnie (bez cenzury) (M) Halo! Ja pierdę (M) Halo! To ja, Twój telefon! (M) Nie! Halo! To ja, ten no, ten... Telefon (M) Odbierz, moje Słowniczko (M) Panie ministrze, telefon dzwoni (K) Pokuć! Pieją kury pieją (M) Słodka, mójka... smie! (M)									
TT2525431TW7 TT2525444TW7 TT2248360TW7 TT2525465TW7 TT2760705TW7 TT2809168TW7 TT2872419TW7 TT2677296TW7									
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360TW7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONKĘ. ABY WYSŁAĆ DZWONKĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360TW7).									

JAK POBRAĆ DZWONKĘ:
POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472TW7). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100) ZAMIAST 'PT' WPISZ 'SA' (NP. SA2410472TW7).
MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228. DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662TW7). DLA SIEMENS, BENQ-SIEMENS ZAMIAST 'T' WPISZ 'M' (NP. T1213662TW7). DLA MOTOROLY ZAMIAST 'T' WPISZ 'W' (NP. H1213662TW7). DLA SAGEM ZAMIAST 'T' WPISZ 'GM' (NP. GM1213662TW7).
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM259667TW7). ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONKĘ INNEJ OSOBIE. W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT008452TW7). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONKĘ REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONKĘ.

REKLAMUJĄC DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500). NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSYŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 z VAT); NUMER 7228: 2 PLN (2,44 z VAT); NUMER 7428: 4 PLN (4,88 z VAT); NUMER 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEY! I SAMI SVOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM 7128 TO 1 PLN MIN (1,22 PLN MIN z VAT).

Irnie: Lena Wiek: 20 lat Jestem bardzo smutna bo uciek mi mój ulubiony kotek. Do kogo ja się teraz przylutę? LENA na nr 7228 +7428 0-708-777-660	Masz kogoś dosyć? Ktoś ciagle stoi na Twojej drodze? Pozbądź się kłopotów raz na zawsze, rzuc na kogoś kłatwę! Skuteczność gwarantowana. Wyślij smsa o treści KŁATWA na 7228 KŁATWA na nr 7228	Irnie: Klaudia Wiek: 22 lata Marzę mi się podróże, uwielbiam Francję... W moich zylach płynie gorąca meksykańska krew. Jestem wiecznie niezaspokojona, sprawdź mnie! KLAUDIA na nr 7228 +7428 0-708-777-660	Lottery mają wielkie znaczenie w życiu. Jeśli marzysz o WIELKIEJ wygranej w totolotku, musisz poznać liczby które są Tobie przypisane. Wyślij smsa o treści LOTTO na nr 7228 by pomóc swojemu szczęściu. Specjalna od numerologii wygenerują Twoje szczęśliwe numery! LOTTO na nr 7228
--	---	---	---

FACTOID

REDACTION

Wytrysk żółci

✉ Areakcje, arekacje i inne deklamacje. Właśnie przeczytałem AR i wróciłem ze szkoły, więc taka wybuchowa mieszanka musi znaleźć ujście w postaci niekontrolowanego wytrysku żółci i złośliwości. Co się rzuca w oczy najpierw? Kociak miesiąc, czyli fajny pomysł, który już dawno temu został wyeksploatowany do granic dobrego smaku.

To prawda. Wszyscy dają rozmaite kociaki. Ale te nasze – i tylko u nas – jakies takie... niewydepilowane. I w ogóle jakies bez piersi.



(...) Odnosnie nietypowych recenzji. Kiedyś napisaliście, że ktoś inny powiedział, że pismaki się trzymają i nie ulegają internetciarzom tylko dzięki nietypowym recenzjom (co oczywiście już ma jakąś swoją specjalną nazwę, psia mać. Kiedyś sądziłem, że jest bezrobocie. Dzięki edukacji już wiem, że już nie ma bezrobocia. Jest bezrobocie strukturalne, bezrobocie koniunkturalne, bezrobocie nowotechnologiczne i pewnie wiele innych, grrrr). Bullshit. Pismaki się trzymają, bo nie ma nic przyjemniejszego niż dotyk papieru o poranku. Czy już wspominałem, że macanne jest lepsze? A poza tym tylko masochiści zabierają komputer do poczytania w wannie.

argh argh

Raczej samobójcy. Masochiści usiłują się nim podetrzeć w toalecie ...List został stworzony 6.09. Dwa dni po początku roku szkolnego. Rozumiem i wybaczam. :)

Gracze są „be”!

✉ Witam was. Naszła mnie pewna refleksja dotycząca uzależnień. Otóż pewnego wakacyjnego dnia spokojnie sobie grając w domu, przyszła jakaś kobieta do mnie do pokoju (odwiedziła moją mamę) i bezczelnie zaczęła mi się przyglądać, co robię. Zarzuciła mi tekstami w stylu „nie przesadzasz

trochę” itd. Wstałem, zgasilem światło i się położyłem (tak to, by dalej stała i się gapila). Pomyślałem sobie, co ja takiego robię innego, że jestem szkanowany. Przecież nie robię nic złego, prawda? Ta kobieta mówiła jeszcze, że od tego można się uzależnić! Och jeju! A człowiek, który uwielbia książki i godzinami potrafi chłonąć lekturę? Nie, do niego nikt się nie przyczepi, albo ktoś, kto kocha motocykle i jeździ na np. tygodniowe wycieczki? „To przecież normalne”, powiedziataby taka kobieta. Ale to musi wynikać z wieku. Starsze pokolenie nie akceptuje innych niż sami mieli form rozrywki, nie dopuszcza do tego, aby zrozumieć. Wszystkie media naskakują na graczy i gry. To są przecież jakieś konserwatywne założenia, brak tolerancji. Nie wiem, może jestem w błędzie, ale strasznie mnie to irytuje. Kiedy są wakacje – czytanie, granie przeplatają się z teatrem i kinem, i tak w kółko, jak jest szkoła, to oczywiście co innego, jest przecież co robić. Taka jest przecież monotonia życia. Nie rozumiem takiego zachowania. Ktoś inny może leżeć cały dzień w łóżku i też dobrze, a gracz to normalnie satan, sekta i tak dalej. Uff, musiałem się wyzalić. Dzięki. Z poważaniem,

Wawel

Wyzwanie

✉ Od 4 roku życia jestem graczem. Wtedy to dostałem mój pierwszy komputer. (...) Teraz mam 16 lat. Nadal mam pasję są gry komputerowe. Te 12 lat spędzone przed tą magiczną skrzynką sprawiły, że jestem najlepszym graczem, jakiego udało mi się poznać. Niestety nigdy nie brałem udziału w żadnych turniejach i możliwe, że na pierwszym lepszym by mnie poknęli, ale w moich kręgach jestem mistrzem. I niestety przez te moje umiejętności każda gra stała się dla mnie „pikusiem”. Non stop poszukuję gier, które byłyby dla mnie wyzwaniem. Dlatego właśnie zaciekałem się grą Devil May Cry 3, którą recenzował Eugeniusz Siekierka. Przedstawił on tę grę jako piekielnie trudną. Postanowiłem ją sprawdzić. Kupiłem świeżutką gierkę i czym prędzej ją zainstalowałem. (...) Zaczęłem walczyć. Przeciwników była cała masa. Tempo, tak jak to opisał Siekierka, było zabójcze... Po jakimś czasie zmęczony odstąpiłem od pada. Wziąłem pierwszy, od dłuższego czasu, głęboki oddech. Rozprostowałem obolałe dłonie. Pad i ja byliśmy cali spoceni. Nigdy wcześniej nie przeżyłem nic tak trudnego. Dałem radę. Z dumą pomyślałem „Uff, przeszedłem pierwszą misję”.

Isiek

Hej! Ja nie wiem, czemu, ale to AR jakies takie wyszło... z podtekstami. Różnymi. No, ale to wyście zaczęli, ja się tylko dostosowałem. :) Zastanawiam się tylko, czy tu aby znaczka PEGI 16+ nie wkleić albo co... :)

Wątpliwości

✉ 1. Czy powiększenie dwójki w napisie „2 razy większe DVD” ma zmylić potencjalnych nabywców stawiających na ilość tak, by myśleli, że do pisma dołączone są dwie płytki DVD? Innymi słowy: czy jest to chwyt marketingowy?

Tak, jest to chwyt marketingowy. Ale, moim zdaniem, uczciwy o tyle, że kiedy dajemy DVD9 (szuk jeden), to naprawdę tak, jakbyśmy dawali dwie standardowe płytki. Więc nawet jeśli ilościowo ktoś się może poczuć wydmuszany bez mydła, objętościowo dajemy to, co obiecaliśmy. A przecież (pomijając tych, co wieszają płytki na lusterkach wstecznych) chyba dla większości z was ważne jest to, co dostaliście na owych płytkach, a nie to, ile płytek jest w pudełku? (A jeśli tak, to trzeba było kupować wersję z CD, tam są aż 4 płytki.)

2. Czy oznaczenia PEGI (wiecie... te pojawiające się od pewnego czasu na waszych okładkach płyt DVD) odnoszą się tylko do tej gry, której cover art zamieszczono na okładce płyty (jeśli ktoś nie rozumie, podam przykład: w tym miesiącu cover art pochodzi z gry Call of Juarez), czy do zawartości płytki w ogóle?

Oznaczenia PEGI sugerują, czego po grze można się spodziewać (złego). :) A znaczki na opakowaniu CD/DVD odnoszą się do najbardziej „niegrzecznej” zawartości. Tzn. kiedy widzisz tam znak 16+, wiesz, że nie ma tam w ogóle ŻADNYCH materiałów tylko od 18 roku życia.

3. Kim jest Wania? Czy istnieje szansa, że stanę się jego (jej?) targetem, a jeśli tak, to co muszę zrobić?

Możesz się stać targetem Wani, jak nas mocno wkurzysz. Fajna fucha, ale krótka. Wania to taki nasz egzекutor, ostatnia instancja i argument siły (gdy siła argumentów nie dociera). Zwany też „afgańskim rzeźnikiem”. Nie pytaj, czemu.

4. Kim jest Klaus von... jakmutam... Zduper-shmitt? (*) Poza AR widziałem to nazwisko w tekście o przyszłej konkurencji dla GTA: San Andreas (był to tekst stylizowany na pierwsze strony tabloidów, Klaus znalazłem bodaj w „stopce redakcyjnej” gazety o tytule „Der Szpicel”).

Klaus to nasz cenzor z ramienia Bauera. Dba, byśmy opłuwali Polskę i Naród, a dbali tylko i wyłącznie o interesy Układu

i różnych brzydkich ościennych krajów, których dziennikarze ośmielają się nie podziwiać IV RP itd. (*)

(*) na wszelki wypadek, bo trochę was znam... tym niektórym wyjaśniam: to był ŻART! Po prostu zdaniem antyfanów w CDA panuje wredna niemiecka cenzura, więc żeby ich dowartościować, zatrudniliśmy Klause na tym stanowisku.

5. Czy naprawdę jesteś aż tak zakomplexiony, że wstydzisz się pokazać swoje zdjęcie (przedstawiające ciebie w całości, od stóp do głów, stojącego przodem do obiektywu) na lamach CDA (tym razem na serio, nie tak, jak w Tipsomaniaku wydanym z okazji 10-lecia), dać pod nie podpis niepozostawiający żadnych wątpliwości, że przedstawia ono ciebie i pozwolić, by numer z tym zdjęciem poszedł do druku i sprzedaży? (*)

*Wiem, wiem, bardzo dużo w tym punkcie uściśles, ale po prostu nie chcę, byś w jakiś sposób wymigał się od odpowiedzi na moje pytanie tudzież udzielił wymijającej odpowiedzi.

Blah. Na tę starą zagrywkę mam równie starą ripostę: ja nie jestem zakomplexiony. Wprost przeciwnie, mam o sobie tak dobre mniemanie, że uważam, iż 99 999% was po prostu nie zasługuje, by móc podziwiać me przepiękne i natchnione oblicze. Poczekam, aż mi jakiś Vanity Fair zaproponuje z 1 mln \$ za sesję zdjęciową i ujawnienie się. Albo chociaż piwo postawią.

6. A teraz otwarcie i bez ogródek (chyba oszalałem): czy nazywasz się Jerzy Poprawa, pracujesz w redakcji CDA na stanowisku zastępcy redaktora naczelnego (co tłumaczyłoby, dlaczego recenzujesz tylko te gry, które chcesz. Tak jak Mac Abra!) i twój podpis znajduje się pod wstępniakiem, obok podpisu Mac Abry?



Na takie pytanie odpowiem: tak, to ja. Tak samo, kiedy zapytasz, czy ja to EGM, Qn'ik, Czarny Iwan itd. Bo każdy z nich jest (czasem) mną, w zależności od grafiku. Ja przecież nie istnieję. :) Zwracam też uwagę, że Mac Abra to właśnie Jerzy Poprawa, więc pytanie jest nieco bez sensu.

Miłość jest jak zbrodnia – po wszystkim nie bardzo wiadomo co zrobić z ciałem.

7. Czemu się upierasz przy zostawianiu Mr. Jedi (czy raczej, jak twierdzisz – jego ducha) na końcu działu AR? Aż tak bardzo za nim tęsknisz? Tak bardzo go lubiesz? Nie chcesz pozwoilić czytelnikom zapomnieć o twoim starym kompanie?

Bo uważam, że należy się mu to jako współtwórcy AR i człowiekowi, który wywarł silne piętno na tym kąciaku.

8. Ile listów i e-maili miesięcznie przysyła ci czytelnicy? Jaki ich procent (w dużym przybliżeniu) to listy od antyfanów?

Nie liczę tego, bo po co? Tyle że trudno nieraz wyrobić się z czytaniem.

9. Gdzie się tak nauczyłeś walczyć ekstremalnym sarkazmem, megasarkazmem i wszystkim tym, czym traktujesz ludzi w AR?

W przedszkolu. Stamtąd też mam większość tatuaży. Poza tym wyniosłem z przedszkola bardzo wiele – m.in. plastelinę i kredki.

10. Co trzeba zrobić, by zostać twoim padawanem?

CaFFaR

Na początek musisz pięć lat terminować jako parawan. Potem rok jako karawan i sześć miesięcy jako karawana. Oj, dana!

Pirackie wykryty

Na wstępie chciałem zaznaczyć, że nie jestem zwolennikiem piractwa. Nieraz słyszałem „Co ty? głupi jesteś? Przecież można mieć to wszystko za free”. Tysiące razy musiałem wyklądać im, czemu piractwo jest „be”. W wielu przypadkach nawet używałem swoich porównań! Ostatnio jednak znalazłem dość ciekawe podejście do piractwa, które chciałem zaprezentować:

Przez piractwo firmy tracą ogromną ilość pieniędzy! Weźmy taki Ubisoft. Gdyby nie piraci, limuzyna Yves Guillemot (prezesa Ubisoftu) miałaby 24-karatowe felgi. Teraz musi się zadowolić jedynie 18 karatami. A Mike Morhaime z Blizzarda? Pewnie siedzi smutny w swojej willi ze służbą, 20 łazienkami, 10 samochodami w garażu i rozmyśla nad tym, że gdyby nie piraci,



teraz pewnie miałby swój wymarzony, wysadzany diamentami, 50-calowy telewizor. Teraz będzie musiał poczekać kilka tygodni, na niego zarobić. Podobnie pewnie czuje się Trip Hawkins (założyciel Electronic Arts), który musiał sprzedać swoje ferrari, by starczyło mu na nowy prywatny odrzutowiec z pełnym wyposażeniem. Najbezpieczniej czuć się może chyba tylko Bill Gates, który ma tyle pieniędzy, że nawet gdyby chciał i tak nie zdążyłby ich wszystkich wydać... Na szczęście producenci znaleźli sposób, by odzyskać swoje pieniądze – nieustannie podwyższanie cen gier.

PiroMan

Tja, nasz dzielny Robin Hood (tzn. facio w kapturze, z bazaru) sprawi, że ktoś nie będzie miał 24-karatowych felg. Zmartwię cię – taki główny boss jak będzie chciał, to i tak je sobie kupi. Ci rozmaici Robinowie co najwyżej sprawią, że szeregowy grafik czy programista straci pracę, bo stworzona przez niego gra nie przyniosła zysków lub przyniosła za niskie. I tworzący ją zespół dostaje kopa i leci za bramę. Nieustannie podwyżki cen gier są zaś totalną brednią, bo ceny gier na Zachodzie są stabilne od lat, a w Polsce regularnie spadają, m.in. dzięki „stawianiu na głowie” przez dystrybutorów.

A jeśli w końcu gry zdrożeją, to właśnie przez piratów, a zapłacą za to ci uczciwi gracze (koszta zabezpieczeń dla przykładu). Widać, niektórych piratów sumienie jednak śwędzi, więc twierdzą, że są OK, bo okradają tylko tych bogatych i dają biednym. (Z bardzo godziwym zyskiem dla siebie za pośrednictwo, może nie?) Co do mnie – nie mam nic przeciwko, by ktoś, kto zrobił dobrą grę, z pieniędzy za nie kupił sobie choćby i 500-calowy telewizor wysadzany diamentami. Albo i całą fabrykę telewizorów. Natomiast w... mnie sępy, które uważają, że w takim razie oni mają prawo ukraść mu trochę kasy, by także im (za wielki wysiłek intelektualny – skopiowanie kilku tam płytek) starczyło na 32-calową „plazmę”...

AR-eakcje

Witaj, drogi towarzyszu Smuggler! Chciałbym powiedzieć, że jest mi przykro, że pan kolega Vatterbee tak surowo ocenia dorosłych. Sam mam 15 lat i wiem, że to, co napisał, jest kompletną bzdurą! Muszę powiedzieć, że nawet moja matka, która ma 34 lata (więcej niż wiek podany przez kolegę), jest

czyli to, co o CDA piszą w Internecie



Prawdziwi, orotodoksyjni antyfanzi uznali reklamowane przeze mnie forum antyfanów za zbyt mało radykalne i założyli własne. Ma już całych 17 członków. Ale adresu nie podam (mimo że parę razy mnie jeden z tych... członków molestował przez e-mail o to), bo nie warto – nie warto, by pojawili się tam ludzie mający coś we łbie. Wtedy by nie było takich dialogów jak te poniżej. (Dodam, że starałem się wyłuskać te opinie, w których jest COKOLWIEK prócz „a smugler jeżdż gupi, a CDA to syf”. „Noooo... masz rację”. Styl i ortografia bez zmian.

• Wpisujcie wpadki tego „największego czasopisma dla graczy w polsce” 1.wpadka -umieszczanie słabych (wg mnie) gier typu: mars, chaos legion itp.

Jak wiadomo, każde inne pismo konsultuje z każdym potencjalnym czytelnikiem zestaw gier, które zamieścić, tak by każdy trafił na dokładnie te gry, które mu pasują. Tylko aroganckie CDA nie.

• 2. Błędy w druku i błędy ortograficzne (może i rzadko się zdarzają i to wino korekty, ale korekty tego pisma)

Każde inne pismo jest nieomyślne...

• Jak dla mnie duża wpadka było to że dali Splinter Cella, ale nie można go było uchronić, trzeba było wejść na ich stronę i patcha ściągnąć... Owszem naprawili błąd dość szybko ale to wogóle nie powinno się zdarzyć...

Jak wiadomo, obowiązkiem dobrego pisma jest sprawdzenie każdej gry na każdym komputerze w Polsce – i dopiero wtedy, gdy ma się 100% pewność, że u każdego pójdzie, jej publikacja. Wszyscy prócz CDA tak robią...

• I tak też pewnie zawał z Fraterem.

A jak już dadzą HL2, to na pewno bez ścieżki muzycznej i ze skaszanymi fontami, jestem tego pewien!

• Na ich stronę będą komunikacją typu „najmocniej przepraszamy ale Frater nie będzie działał bez patcha, pod spodem macie link gdzie możecie go ściągnąć” a fani i tak będą skakali za radości że mają Fratera...

Jak widać, mamy tak wiele wad, że aż trzeba specjalnie wymyślać, jakie błędy POPEŁNIMY (rozmowa była przed premierą gry), żeby w ogóle mieć o czym gadać. :)

• Nom. Ich polityka wydawnicza i głupota fanów. I oni mówią, że to my jesteśmy głupi.

Nom. I co gorsza mają rację. A polityka jest zaiste fatalna – prawdziwe, kultowe pisma szybko padają. A oni bez sensu, 10 lat z hakiem okradają ludzi z kasy, dając tę wstrętną komercję. A głupi fani to ciągle kupują.

• A Smuggler jeszcze ich (fanów – Smg) podjuzza i publikuje tych fa-

natyków i jego wysłanników...

Tja. Tu macie przykład.

• moim zdaniem całe cda to wpadka

Wpadka stulecia, mam nadzieję.

• Nie powinni wogóle go wydawać choćby ze względu na cenzurę, albo treści przekazywane młodym ludziom. Kiedyś było lepiej

Tja. A Syrenka to dopiero był samochód!

• ale są mimo wszystko są/były jakieś pozytywne strony (...)

...Prowokacja!!! Zabić szpiega, który podszywa się pod antyfan!

A tu „dyskusja” na mój temat. :)

• Bezceści prawa innych i obraza ich poczucie wartości

• hehe mocno go zjechałeś
• I zjechałbym jeszcze bardziej, ale zostawie sobie argumentów na później

Np. „do tego jest głupi i BYNAJMNIEJ (!) ma wszy”.

• To on zawsze musi być górą.

Nieprawda! Zapytaj choćby mojej żony.

• Wymądrza się jak kura na jaju.

Bo on MA jaja. A wy?

• smugler tyś głupich idolem!!!!!!!!!!!!!!

Fan się odezwał... :D Głupich idolem i kretynów wrogiem!

• Tych powalonych fanów, którzy bezpodstawnie się z nas naśmiewają.

Całkowicie bezpodstawnie. Ale widzę, że to was boli. :)

• Smugg być może zachorował na Schamienie rozsiane – to by wszystkim wyjaśniło

Ciekawa diagnoza. Mnie się podoba. :)

• W dzieciństwie miał metalowe zabawki teraz to się odbiło na psychice

A produkowali wtedy takie?

• Sory on się bawił dwoma kamieniami w jaskini owinięty skórą mamuta

A twoi przodkowie stali przy wyjściu i machali ogonkami licząc, że rzucę im jakieś resztki.

• Wyobrażacie sobie to więcej smuglerów wiele ich takie małe wredne ironiczne...Zgroza

• Takie małe Garfieldy by wyszły i zapanowały by nad światem niczym tacy Kaczyńscy.

KOCIĄK MIESIĄCA



Oj, cóż za katastroficzna wizja, aż sam się wystraszyłem. Ale też mi się podoba. :)

A tu parę ciekawostek o AR.

• I nie pisze tam, bo i tak mnie nie wydrukują i nie będę miał z tego żadnej podniety, chociaż i tak bym nie miał.

Nie wiem, co mnie w tym śmieszy... ale śmieszy. A poniżej kącik prozy poetyckiej.

• Smuggler jest wsiakiem który w odróżnieniu od swych braci dostał możliwość kształcenia się.. Braki w uzębieniu i reszcie wyglądu oraz w zachowaniu nadrabiał inteligencją osobistą... A to chłopczek zaorał pole, a to krowom posprzątał w oborze.. a to traktor naprawił.. A, że Allor potrzebował pomocnika na swojej farmie u Bauera to go zatrudnił.. SMG w międzyczasie gonienia świni uczył się pisać..

I dlatego mu tak łatwo przychodzi pisanem zapędzanie różnych świni i osiołków w kąt. Swoją drogą, bardzo nowatorskie było użycie tutaj słówka „międzyczas”, BYNAJMNIEJ. (°):)

Praktykował czasem na CDA i tak już mu zostało.. A zdjęcia nie chce ujawnić bo mu słoma zpomiedzy powybijanych rumakiem zębów wystaje i się chłopini wstydzi...”

Nie no, doceniam, naprawdę doceniam. Sami widzicie, ile się człowiek z antyfanami nauzerac musi i jak to wpływa na psyche i wygląd ryja. No ale – z kim się zadajesz, do tego się upodabniasz... BYNAJMNIEJ. :)

(°) ulubiony wyraz części małolatów, wstawiany gdziekolwiek, zwykle bez sensu, bo długi i mądrze brzmi. A póki co sam to robię, bo to takie BYNAJMNIEJ bezsensownie durne. :)

bardziej wyluzowana niż niektórzy koledzy w moim wieku. Codziennie po pracy przychodzi i mówi „Paweł spier... od kompa, bo chcę w GW pograć!”. Czasem myślę, że powinna teraz chodzić do 1 gimnazjum. :P

Żeby twego ojca za pedofilę zgarnęli!?



Chciałem też pochwalić się, że byłem we Wrocławiu. (...) Czemu ulica prowadząca do Centrum Korona jest w przebudowie od dwóch lat?

Młodyzgred

To z winy wściekłych ataków sfrustrowanej po przegranych wyborach pewnej partii. Takie jest oficjalne wytłumaczenie wszelkich problemów występujących w IV RP Amen.

✉ 13-letni osobnik piszący list do redakcji i mający problem z tym, że redakcja jest zbyt mało poważna, nie jest zjawiskiem osobliwym. Właściwie jest zjawiskiem całkowicie i do bólu wręcz normalnym! A do wniosku takiego doszedłem, przeglądając to, co takie nastolatki (13-15 załóżmy) po sobie w sieci zostawiają. A są to (fuu, fuu): blogi, wpisy na jakichś tam forach. I tam jedno wielkie skomlenie, jaki to świat zły i okropny i jacy my smutni, a w ogóle i w tę i w tę i nic się nie chce i nikt nie lubi, i nikt nie rozumie, i nikt nie dba, nie kocha, nie szanuje, nie chce, nie dba, żartuje. Nawet sam taki niegdyś byłem, ale mi przeszło (a teraz mam całe piękne i kształtne 18 lat). Ergo: nie ma się co przejmować młodocianymi w depresji, bo im minie jako i mnie minęło i moim (po)ziomkom minęło.

Mateusz aka Mrówek

✉ W numerze CDA 10/2006, w dziale AR, zostało napisane jako odpowiedź na list p. Vatterbee: „Normalni ludzie w naszym wieku chodzą w gajerkach od Armaniego i Bossa i jedwabnych krawatach (...). Otóż, jakby to ująć, ja też nie jestem normalny. :) A mianowicie – mam 15 lat i jeśli nie noszę własnej garnituru, to pewnym jest, że mam chociażby elegancką koszulę z krawatem. Moje największe zainteresowania to polityka i finanse, lubię, jak to pan określił, „gajerkę”. Nie noszę spodni w kroku do kolan (choć w żadnym razie nie jest to wyznacznik poważności), zaczytuję się „Forbsem”, sprawdzam kursy walut. Zamiast T-shirtów preferuję koszulę pod krawatem i elegancką marynarkę.

Nie no, szanuję twój raczej rzadko wśród młodzieży spotykany styl, choć sam zdecydowanie wolę dzinsy. W gajerku czuję się jak małpa z papierosem.

Można by powiedzieć, że chcę na siłę dorosnąć. Nie – ja od dziecka byłem dorosły. Kiedy wszystkie dzieci w przedszkolu bawiły się lalkami lub ciężarówkami, ja wolałem poczytać gazetę (pomijam fakt, że już wtedy posiadałem taką umiejętność). (...) Być może macie po prostu do czynienia teraz ze zgredziatym 15-latkem, ale cóż – wyznacznikiem normalności jest własne odczucie i nic więcej. Szkoda tylko, że mój wiek, zarówno jak i nietolerancja nauczycieli i uczniów, nie pozwala mi nosić do szkoły eleganckiej aktóweczki zamiast tornistra. W przeciwieństwie do autora listu, do którego nawiązuję, nie jestem jednak przeciwny używaniu pseudonimów. Sam podpisuję się często nazwiskiem – jednak rozumiem osoby, które w sieci nie chcą być z nim kojarzone. Nie rozumiem też zarzutów o zbyt duże poczucie humoru w CDA – powaga swoją drogą, poczucie

humoru swoją. Ogólnie rzecz biorąc, apeluję do wszystkich mających styczność z CDA – bądźmy eleganccy i poważni nie tracąc przy tym poczucia humoru. Nie piszmy kretyńskich listów do CDA – a piszmy te z inteligentną pointą. Nie bluźnijmy – dyskutujmy. I dzielimy się swoimi przemysleniami.

Paweł Wajlonis

Ja powiem inaczej – bądźmy tacy, jak nam pasuje, pod warunkiem że to innym nie utrudnia życia. I miejmy szacunek dla cudzej inności. W granicach rozsądku.

Duma wazelinkowa :)

✉ Od jakiegoś już czasu wzbierało we mnie mało uchwytne poczucie dumy z tego, że prenumeruję i w ogóle czytam CD-Action. Nawet jeśli nie zdawałem sobie z tego do końca sprawy, byłem z was dumny. Wczorajszego wieczoru to uczucie wreszcie skryształizowało się do dającej się wyartykułować formy. Takim „momentem przełomowym” było, jak czytałem reportaż z GC w Lipsku, a dokładniej ten fragment o holenderskim dziennikarzu, który znał CD-Action. Później przeczytałem wywiad z Tomkiem Bagińskim i dowiedziałem się, że jako jedyni na świecie dając na coverze intro do „Wiedźmina”. (...) Kiedy zamknąłem numer po lekturze, popatrzyłem na okładkę i uzmysłowiłem sobie, że na nazwie Frater kolejny raz widnieje słowo „premiera”, a obok tematu numeru widać „exclusive”. W tym momencie się zaciąłem. Nie wiem, jak napisać to, co chcę... Chodzi o to, że jestem dumny, że udało się wam stworzyć tak znane i (chyba mogę tak napisać?) poważane czasopismo na świecie. Podczas kiedy wszyscy narzekają, jak to w Polsce jest źle i nie da się nic zrobić, wy się tym nie przejmujecie, tylko działacie i jak widać, z genialnym skutkiem. Co jeszcze ważniejsze, nie staracie się na tym zarobić „na siłę”, podwyższając cenę czasopisma proporcjonalnie do wzrostu jego popularności, tylko wręcz przeciwnie, obniżacie ją. (...) Uważam, że wszyscy śmiało mogą brać z was przykład i uczyć się, jak należy tworzyć coś, by to było dobre. Pozdrawiam i życzę dalszych sukcesów i wzmacniania potęgi pisma.

Śempa?y

No brzmi... ale co tam, w małych dawkach wazelina nie jest specjalnie szkodliwa. Było tylko się nie zaciągać.

Hmmm

✉ Kurczę, Smuggler, zastanawiałeś się kiedyś, jak to jest, że w AR najinteligentniejsze listy prawie zawsze znajdują się w dziale Ladies' Corner?

Nie mam nic przeciwko paniom w AR, ale – na Boga Ojca, dlaczego tylko one wykazują objawy myślenia?! Chłopy, weźcie się w garść, bo niedługo białogłowy zaczną mówić, że mamy na mamuta iść i zapolować.

Aha, no i druga sprawa: Smuggler, czy miałeś kiedyś taki zgryz i co wtedy zrobiłeś: do AR przyszło mało listów i „czeba” było je czymś zapelnąć. Czy sfabrykowałeś jakiś post? Czółko, żegnam się ciepło, na razie. :)

Adamaggio

Nie, zrobiłbym AR mniejsze albo dorzuciłbym obrazki Marka... ale tak między nami to zawsze jest parę listów w zapasie.

Parę pytań

✉ 1. Czemu, gdy wypisujecie AR, nie komentujecie obrazkiem każdego artykułu?

Z kilku przyczyn: 1) Marek nie każdy post komentuje obrazkiem, bo czasem po prostu może np. nie mieć pomysłu na komentarz albo uznać, że nie warto komentować. 2) Gdyby przy każdym poście był obrazek, byłoby mniej listów w AR.

2. Czy nie moglibyście przy opisywaniu kolejnej części gry dodać oceny poprzedniej części? (To samo z dodatkami.)

Pomysł do zrealizowania.

3. Po co robicie różne okładki wersji CD i DVD?

Choćby po to, żeby było łatwiej odróżnić wersję CD od DVD. Zresztą to już przeszłość.

4. Czy na ostatniej stronie nie moglibyście zrobić strony z komiksami o Klarze, Moldera i Skali?

Nie, bo nie jesteście pismem o komiksach. To, co jest w NL, wystarczy. IMO to „po-strony” pomysł. :)



5. Doróbcie ze dwie strony w AR. Cztery to mało.

Lepiej, żeby było za mało niż za dużo.

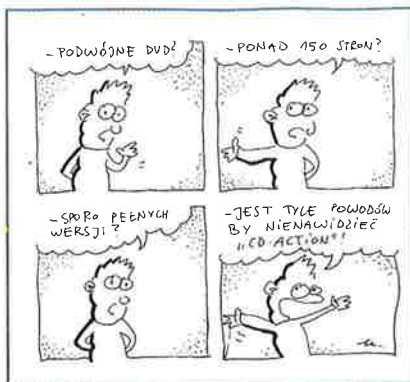
6. Moglibyście jeszcze dać z pół strony o nowościach w eXtra Klasycie neXt, Platynowej Kolekcji itp.

[??]

Znaczy się chcesz więcej reklam? Da się zrobić.

antyFANI?

Hej, Smugg! Tak sobie przeglądam te AR, czytając, jak jeździsz po tych antyfanach... Przyszło ci kiedyś do głowy, że tak naprawdę ci, którzy podają się za antyfanów CDA, są właśnie tymi PRAWDZIWYMI fanami? Już tłumaczę, o co chodzi. Wielu z nich pisze, że



używa CDA w kibelku zamiast tradycyjnego papieru. Który z fanów kupowałby CDA, gdyby nie było go stać nawet na papier toaletowy? To się właśnie nazywa poświęcenie dla ulu-

bionego czasopisma (nie gazety)! Jak myślisz, co oni robią na tych śmietnikach? Nie stać ich na jedzenie, więc szukają (a mimo to zawsze jakoś uciulają te 14,90 zł miesięcznie). Gdy ktoś się z takiego zacznie śmiać, to ten „antyfan” wytłumaczy się, że niby w ten sposób znajduje CDA. :) A że bluzgają, to przecież można zrozumieć. Żyjąc w takich warunkach trzeba się czasami jakoś wyżyć. Pozdro dla redakcji!

Rion

Wiesz, pomiędzy miłością i nienawiścią jest tylko cienka czerwona linia... A IMO oni nas często nienawidzą szczerze i głęboko. My nadajemy sens ich pustemu życiu (jeden cel – zniszczyć CDA!!!), oni zapewniają nam zapełnienie łamów w AR radosnymi bzdurami. I ja ich w sumie lubię. Oni nas pewnie też – na swój sposób. I tak sobie żyjemy... Pełna symbioza.

Mój pierwszy raz?

W końcu! W końcu TO zrobiłem! Choć jeszcze mi do pełnoletności brakuje i można mnie określić mianem „młodszy wiekiem”, mam TO już za sobą. Długo do tego się zbierałem, bojąc się, że za pierwszym razem coś może pójść nie tak. No, rzeczywiście, trochę się spociłem i zasapałem, ale warto było! Jednak (tu rada dla tych przed inicjacją) trzeba uważać, żeby nie zabrakło... No, wiecie czego...

Inaczej znajdziecie się w nader niekomfortowej sytuacji grożącej wpadką... Ale, nie będę już nikogo straszył, więc polecam i namawiam was do tego samego! Nie bójcie się także eksperymentować! Ja sam zamierzam zrobić TO w wannie... Już na samą myśl się ekscytuję...

Reasumując: czytanie CDA w toalecie było fascynującym przeżyciem, lecz trzeba pamiętać, by nie zabrakło papieru toaletowego... Inaczej wasze CDA nigdy nie będzie takie jak kiedyś.

Ugry

Czytajmy szkolne lektury!

Joseph Conrad, „Jądro ciemności”. Podczas rejsu po Kongu statek Marlowa zostaje zaatakowany przez Murzynów. Zdanie wyrwane z opisu bitewki:

„(...) zarośla zaroili się od ludzkich członków w ruchu, potyskujących, brązowych”

...aleś świntuch ;)

JST

Kuda, Czarny Iwan?

Priwiet. Wybaczcie mi mój język, ale ja chciałem uwiedzieć się

sztó wy zdiełali z Iwanem ha? Eta mój drug jeszcze z Afganistanu. On mienia życie tam uratował. Jak ja sie krztusił pierożkom ruskim, on mienia ścisnął, i ja wypuścił pierożka likwidując załogę afgańskiego ckm... I tak ja czytał szto on u was pracuje... A teraz on znikł. To ja wam daję ultimatum, wy jewo najdziecie a ja nie priedętu ku wam. A kupięm nowy zestaw „Cichy wizytator + wanna ministerialna gratis” i wspomnienia likwidatora. Nie byle jakie-wo, a Antoniego M. Tewo od wsi. Szto wam Poliakom wieś zrobiła tewo ja nieznaju i niepaniemaju. Tak wy znajdziecie Iwana a ja wam nie zrobił skrótów myślowego... Tak izwienienie mienia jeszcze raz język.

...Żeby nie było, mail pisany z tęsknoty za odniesieniami do Iwana w AR. Na wypadek czepialstwa wyjaśniam, że nie uważam, by brak tego tematu był niepowetowaną stratą. :) Niemniej jako wapieniaka (matko, 31 lat i on czyta CDA?;) nasza mnie ochota na małe szaleństwa, a straszenie Iwanem gdzieś wam zaginęło w mroczkach historii... ;)

PS Zapomniałbym, koledzy postuluję za większą liczbą rozkładówek, jakie by nie były... ;))

Banitus

Iwan ma się dobrze, bez obaw, a rozkładówek ci u nas dostatek, choć na nich nie do końca to, co by się nam marzyło. ;)

ŁUDZIE & ŁUDZISKA

Jestem czytelnikiem waszej prenumeraty.

A ja prenumeratorem waszego czytelnictwa.

Witam, chciałem w przyszłości zatrudnić się do waszej redakcji – czy jest konieczna rozmowa z redaktorem naczelnym osobiście czy może być rozmowa telefoniczna? Jak tak, podajcie telefon do was...

Nic nie jest konieczne. Po prostu przychodzisz, siadasz za biurkiem, walisz parę bluzgów i zaczynasz narzekać na pensję albo konfig komputera, żeby nie odróżniać się od reszty towarzystwa. A telefonu do nas nie podamy, bo kabel zasilający jest za krótki.

Siemanko, smugg. Kupuję wasze czasopismo już prawie dwa lata i coraz częściej widać u was to, że dajecie te gry, które reklamujecie na opakowaniach do coverów. Było to już w przypadku Sudeki, PSI-Ops, a teraz Fratera.

Wohooo! A ja się zorientowałem, że bardzo często dołączamy akurat te gry, których tytuły są u góry okładki! To nie może być przypadek! Wykryłem spisek! Albo nawet Układ!!!

Aż mnie coś w głowie ścisła, Wiem, że będę w Ludzie i Ludziska!

Oto więc jesteś. No i kupa, bo ci zaraz pękniesz... Z dumy, rzecz jasna. Albo dlatego, że była za ciasna.

Tak sobie pomyślałem, jak to jest zobaczyć i powiedzieć: mój lis został opublikowany w AR!

Niestety, twój lis wyrwał się i uciekł... Jako pocieszenie opublikujemy chociaż twój e-mail.

Mam propozycję, czemu smuggler nie pokaże twarzy.

Wystarczy, że to Bozia mnie nią pokarała...

Witaj, smuggler, chciałem się podzielić tekstem mojego kolegi: – masz neta? – nie, neostradę. ;D

Wiesz, takich koleśki nazywa się „dzieci Neostrady”. I to nie jest komplement.

Chciałabym podjąć pracę w czasopiśmie CD-ACTION. Posiadam dwa fakultety (wskazuję piersi), wąską specjalizację (przejeżdżam ręką po talii) i zadawalającą wiedzę ogólną (poklepuję się po pupie). Mogłabym

przyjąć pracę na każdym stanowisku (nawet Czarnego Iwana) jako wena twórcza. A jeśli mnie nie zatrudnicie, znaczy, że macie zbyt miękką charakter (pokazuję zgłębiony palec) i nie dojdziecie do niczego!

I tu się mylisz, tysiące nastolatków płci męskiej codziennie udowadnia, że i bez kobiet można dojść... do ciekawych wniosków. W każdym razie czuj się przyjęta. Oczekuj codziennego 8-godzinnego lansowania. PS ...Aha! Zaraz! A gdzie fotki „kwalifikacji”?

Nowa szkoła, nowi nauczyciele. Historyk nam na pierwszej lekcji powiedział „Słuchajcie. Wy macie w tej szkole dwa prawa: chodzić tu i uczyć się tu. Ja natomiast mogę wszystko. I nie przynosić mi tutaj na sprawdziany tego całego CD-ACTION, bo i tak nie będziecie u mnie ściągać. Ale spoko, nie jestem faszystą”. Ależ miłutki. Szkoła... heh... :P

Witajcie! Fajnie, że macie redakcję we Wrocławu! Chciałbym kiedyś dla waszego pisma pracować! Moglibyście zamieszczać w waszym piśmie jakieś poradniki do gier z ciekawymi miejscami itd.

OK. Polecam grom FPP Las Vegas, Ostrów Tumski we Wrocławiu i jeszcze parę innych ciekawych miejsc.

Smuggler, zmieszaj mnie z błotem!

Za głupi jesteś, żeby na to zasłużyć, baranie! (...Może być, czy jeszcze ci dowlalić, masochisto?)

Kilka smacznych kąsków z zaa-buga-ow(an)ej „lokalizacji”. AoE 2: po przegraniu misji z Joanną d’Arc raczeni jesteśmy: „ty kurduplu, zabili Joannę”. Commandos BEL, w helpie: beczka z paliwem to „beczka z wybuchówką”. A teraz uwaga, uwaga, największy majstersztyk 20 wieku w historii polonizacji (już wiem, czemu niektórzy uważają graczy za niezłych dewiantów, skoro nawet w Komandosach udało się przemycić treści od 18 lat) – w helpie odnośnie poruszania się jak wół stoi: „pojedynczy klik – ruchać się (!!!); podwójny klik – ruchać się biegiem”.

Na wojnie nie takie rzeczy się w biegu robi... ;)

Rozbiegani, załatani i rozdygotani (bo dawno nie byli na bani)

Smuggler & Ghost of Mr Jedi
Autorzy z bożej łaski czekają na oklaski



Rekomendowany dostawca sprzętu

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

HEYAH LOGITECH CYBERSPORT



OSTATECZNA ROZGRYWKA - POLSKI FINAŁ WGT

TURNIEJ GŁÓWNY

2 dni grania • 5 dyscyplin • 3 klasy (amator/pro/open) • 170 zawodników • 134 mecze • 160 komputerów • 60 tysięcy zł w nagrodach (bez wycieczek) • 87 litrów żurku regeneracyjnego • 170 porcji gulaszu

Weekend 23-24 września 2006 roku przeszedł do historii krajowego e-sportu jako czas największego LAN-u w Polsce. Jaki był? Z pewnością bardzo udany - bogaty w emocjonujące pojedynki, zaskakujące zwroty akcji, atrakcje dla publiczności, gierkowe stanowiska, liczne konkursy i nagrody. Kto powinien żałować? Tylko ten, którego w tych dniach zabrakło w Hali Mery.

Zwycięzcy Ostatecznej Rozgrywki Heyah Logitech Cybersport - Polski finał WGT

COUNTER-STRIKE 1.6

Amatorzy - Run If U Can • PRO - Pentagram G-shock

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Amatorzy - Adam „hOlo” Stochaj
PRO - Przemysław „Paladyn” Wadoń

STARCRAFT (OPEN)

- Dominik „Slider” Rogacki

QUAKE 4 (OPEN)

- Mateusz „matr0x” Ożga

NEED FOR SPEED MOST WANTED (OPEN)

- Paweł „Pablo” Szelaąg



MINILAN

18 laptopów • 347 uczestników
347 wyścigów • 2 monitory
10 klawiatur i myszek do wygrania

2700 widzów • 12 hostess • 1 flipper
6 foteli NFS • 4 konsole • 1 Amiga

**PRZEŻYCIA
NIEZAPOMNIANE**

Zwycięscy turnieju dla publiczności na laptopach firmy ASUS.

1. Grzegorz Wachowicz (wygrał monitor ASUSa) 05:22:57 • 2. Wojciech Lubowski (wygrał monitor ASUSa) 05:25:54 • 3. Mateusz Królik 05:26:77 • 4. Dominik Królik 05:39:51 • 5. Robert Szeredko 05:39:60 • 6. Michał Deptuła 05:48:99 • 7. Paulina Piekiewicz 05:53:92 • 8. Robert Jarmuś 05:54:53 • 9. Grzegorz Kowalczyk 05:58:78 • 10. Kamil Misiak 06:02:40 • 11. Konrad Cwanek 06:07:24 • 12. Michał Cieśla 06:08:60

Pierwsze i drugie miejsce zostało uhonorowane przez firmę ASUS nowoczesnymi monitorami, jednak dla najlepszych graczy Need for Speed od miejsca trzeciego firma Microsoft ufundowała nowoczesne klawiatury i myszki przeznaczone dla graczy.

Wszystkim zwycięzcom gratulujemy, a sponsorom bardzo dziękujemy.



WIECEJ NA WWW.CYBERSPORT.PL



www.sfk.pl

Core 2 Duo

140

GASZACZE 7441

		
KCK41M	KCK41M	KCK388

Pobierać ANIM/WYGASZACZE wysyłaj SMS numer **7441** w treści wpisz kod elementu (np. 1). Aby wysłać do znajomego po kodzie (np. 2) (kropka) oraz numer znajomego (np. 41501234567). Otrzymasz zakładkę WAP, a należy się połączyć i pobrać element.

MAPA **(NOWOŚĆ)**

**W KOMÓRCE
SMS na 7940**

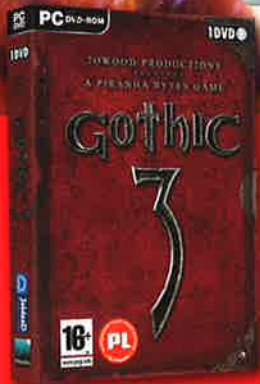
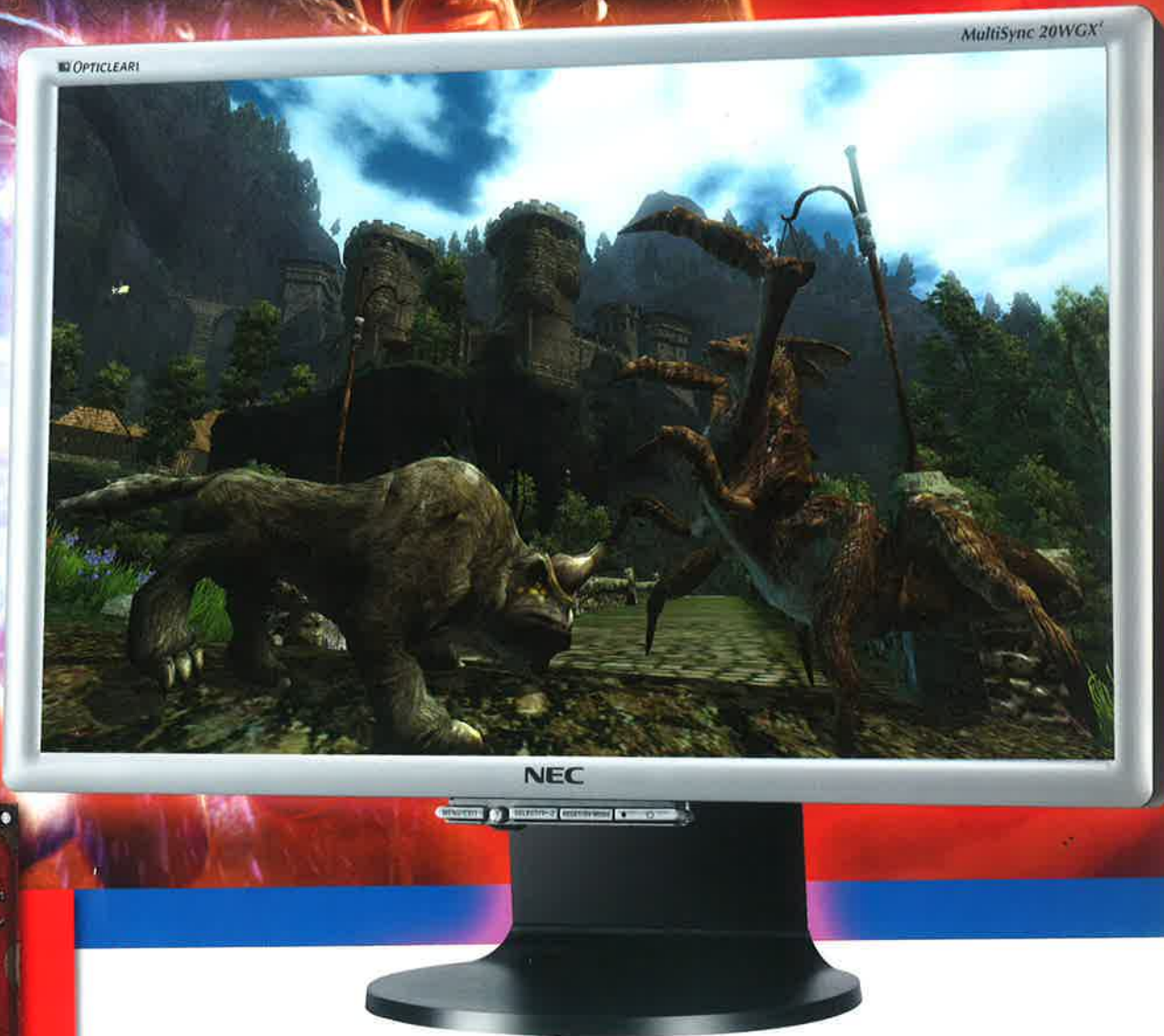
Polska	GCK121
Londyn	GCK1250
Gdańsk	GCK1220
Kraków	GCK1219
Lublin	GCK1217
Łódź	GCK1218
Poznań	GCK1216
Szczecin	GCK1215
Toruń	GCK1214
Warszawa	GCK1213
Wrocław	GCK1212

**Dostępność: N30/M40/N60
N6600/S5x/M5x/SE5/SE6
SE7/MT/Mv/Ex/SCx/MTx**

		
N60 / N6600 Sx1 / SE6 Mv / Sx1 / Sx1	N30 / N40 / N60 / MT Sx1 / Sx1 / Mx1 / SE6	N30 / N40 N6600 / M6x
		
STRIP a Ten	AIRSTRIKE	World Soccer Application PL
N40 / N60 / Mv	N30 / N40 / N60 N6600 / Mv / Sx1 SE6 / SE7	GOK151 N40 / N6600 Mv / SE7
		
N40 / N60 Mv / SE7	WILDER VINDY	DRIVER
GOK107	GOK107	GOK889
N30 / N40 / N60 N6600 / Mv / E7x SE6 / SE6 / SE7 / Sx1	N30 / N40 / N60 N6600 / Mv / E7x Sx1 / SE6	N30 / N40 / N6600 Mv / MT / E7x Sx1 / SE6

see more.

NEC Display Solutions



Największe wydarzenie RPG roku!

Trzecia część kultowej serii Gothic już w sprzedaży!

Zamów już dziś na stronie:
<http://sklep.gram.pl/Gothic3>

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



NEC MultiSync 70GX2
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135



NEC MultiSync 90GX2
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140



NEC MultiSync 20WGX2
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC